昭和60年2月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

February 1985 2

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価 ¥350

51機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

移植マスター大作戦31

Dr.D&つぐ美のプログラム・クッキング
(追いかけゲームの巻)













スーパーソフト・コーナー 特集 ドルアーガの塔





パーソナルコンピュータ
MZ-1500
標準価格 89,800円

▲写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B標準価格72,000円はオプション。画面はハメコミ合成です。

走りの違いで選ぶ
シャープのパソコン、MZ。

あの「サンダーフォース」もナント8秒のスピードスタート。走りの違うクイックディスク(QD)をパソコンで初めて搭載しました。もう趣味に遊びに仕事に、熱中。これからはダンゼン、QDです。

ゲームも仕事もスピードスタート
クイックディスク(QD)

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍(当社2000ボーのデータレコーダ比)、もう気持ちの乗りも違ってきます。さらにブランクディスク1枚450円という経済性、1枚ごとの管理、整理もラクラク。また容量は両面128KB、パーソナルプログラムには十分な、そしてデータごとに整理しやすい手頃さです。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック
PCG1000文字

グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック＋24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。とりわけPCG1000文字モードは、これまでのどのパソコンにも見られなかった仕様で、豊富なキャラクタを使ってスピード感あふれるゲームが楽しめます。

音楽演奏だってお手のもの
PSG2チャンネル

パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果ともにグンと厚みを増してきます。またお手持ちのオーディオ機器に接続すれば迫力あるサウンドが得られます。

日本語表示、ワープロへの活用も
漢字対応QD-BASIC

システムソフトウェアとして、豊富なコマンドにより多彩なプログラミングが駆使できる漢字対応BASICを装備。漢字ROMボード(オプション)により読みやすい日本語表示が可能です。漢字列を扱える命令もサポートしており操作性にも優れています。またワープロソフトへの対応を考慮して辞書ROMボード(オプション)もサポート、本格ワープロとしての活用も可能です。

上達に合わせて進化する
クリーン設計

いつでも頭脳部をクリーン(白紙)の状態に戻し、新しい言語やソフトウェアが目的に合わせて使えるシャープ独創のクリーンコンピュータ。システムプログラム(MZ-5Z002 標準価格10,000円)など、BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。QDによるスピードチェンジでいよいよ真価を発揮します。

能力をグンとアップさせる
RAMファイル(オプション)

将来は高度なゲームをつくったり複雑な仕事もさせたい…こうしたニーズに応えるのがこのRAMファイルです。これはファイルとプリンタバッファの2つの機能をもった64KBの記憶装置で、QDからデータを入れれば、即時呼び出し(リアルタイムアクセス)も可能。プログラム作成時のデバッグやアドベンチャーゲームなど、画面の高速アクセスを必要とする用途にうってつけです。

おしゃべりもOK
ボイスボード(オプション)

34種の豊富なメッセージを登録したボイスボードを使えばMZ-1500がしゃべるパソコンに。ゲームやエラー時の楽しい音声メッセージとして利用できます。さらにこのボードはBASICでサポートされており、VOICE文の命令でさまざまな言葉をパソコンにしゃべらせることもできます。

買ったその日から即使える
実用ソフトつき

家族の誰もが活用できる「住所録」、MZ-1500の優れたグラフィック能力を生かす「パターンエース」、誰にでも簡単に音楽演奏が楽しめる「ミュージックエース」、パズル風のデモプログラムが楽しめ、とってもクリエイティブな「デモエース」と、興奮度120%の4つのソフトをバンドルしました。

■ステップアップできる3系統のCRT端子■カナはアイウエオ順、機能性に徹した使いやすいキーボード■ジョイスティック端子2個装備■2モードのプリンタインターフェイス装備■汎用インターフェイス1スロット装備〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10.000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円●シリアルプリンタMZ-1P14 標準価格54,800円

QDソフト、7種類セットで新発売!「JOY JOY PACK」
MZ-5A001 標準価格 16,800円

家族みんなで楽しめる



①日本語ワープロ「簡々漢」
家庭においても十分利用価値がある日本語ワープロの機能を紹介します。

②「マリオブラザーズスペシャル」
テーブルゲームとして知名度が高く、幅広い年令層にわたって楽しめるソフトです。

③「野球狂」
誰もが知っている野球のルールで単純明快。家族団らんで楽しめるソフトです。

④「エンターテイナー」
誰でも簡単に音楽を入力でき、完成した音楽はそのままカセットに録音できます。

⑤「ホームダイアリー」
家庭内の仕事、予定などを入れてみんなで活用できます。カレンダー機能付。

⑥「パーティーメーカー」
楽しい画像でクリスマスや誕生パーティーを効果的に演出できるソフトです。

⑦「BASIC学習ソフト」
画面との対話形式で学習でき、BASIC理解の糸口を的確に教えてくれます。

TV提供番組「パソコンサンデー」 毎週日曜日、MZ-1500を使った楽しい講座好評放映中!!
●テレビ大阪9:30〜10:00 ●テレビ東京9:30〜10:00 ●テレビ愛知9:30〜10:00
●秋田テレビ●福島テレビ●テレビ静岡●びわ湖放送●奈良テレビ●テレビ和歌山●西日本放送●南海放送●沖縄テレビ●熊本県民テレビ●北海道放送●東北放送●新潟放送●長野放送●石川テレビ●KBS京都●広島テレビ●テレビ西日本●山梨放送(山梨放送は、1月20日より)★「パソコンサンデー第6期テキスト」980円 新紀元社より絶賛発売中!!

「パソコンサンデー」スクーリングのお知らせ
●講習場所 シャープ東京支社パソコン教室 TEL 03(260)1161
●日　時 1月12日(土)・1月26日(土)・2月9日(土) 各PM2:00〜PM5:00
●定　員 各20名(定員になり次第締切ります)●受講料 1000円

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内国内産機営業本部まで。

資料請求券 MZ-1500 ベーマガ 2係

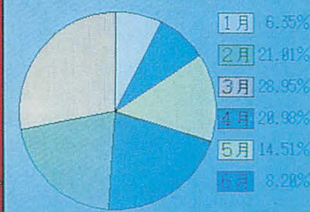
SHARP 

いま、実務フ

「8ビットを超えた手応え」と、いま注目のまと。

59年度上期 営業所別販売実績表

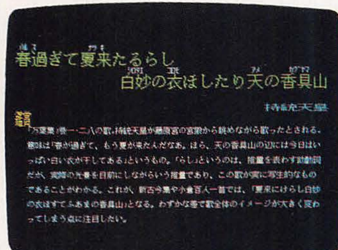
営業所	同　期	実　績	計　画	1月	2月	3月	4月	5月	6月	累　計
札幌	12	32	30	2	5	14	5	1	7	34
青森	54	74	80	4	8	27	18	3	3	63
仙台	5	15	20	1	3	12	3	5	4	28
山形	2	5	10	1	2	11	2	7	2	25
水戸	1	2	10							
千葉	12	34	40							
東京	400	550	700							
横浜	280	305	500							
静岡	98	210	200							
名古屋	130	340	200							
京都	83	93	100							
大阪	385	440	500							
和歌山	125	150	200							
松江	54	64	100							
岡山	62	72	100							
広島	100	180	200							
北九州	205	395	500							
合　計	2008	2961	3490							



▲写真はModel 30です。画面はハメコミ合成です。

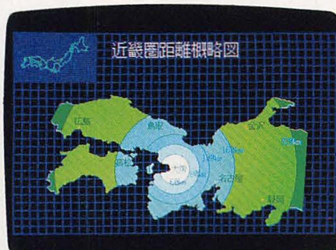
イールドへ…ターボな走り。

ゲームやホビーだけでなく、文書作成やデータ処理、技術計算、ビデオ編集など、実務分野を一挙に拡大しました。



BASICで即ワードプロセッシング
新開発 漢字BASIC

新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。プログラミング感覚でスピーディに文章がつくれ、プリンタ(オプション)をつなげば、美しい文書が作成できます。ビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポートなどに幅広く活かせます。



説得力に差をつけるグラフィックス
640×400ドットフルカラー

なめらかな曲線、基本8色によるドット毎の緻密な色表現、漢字1000文字表示などハイレベルな表現が可能。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現に幅広く活かせます。



実務ニューメディアとしてのビデオ編集
新開発SSS※方式デジタルテロッパ内蔵

(特許出願中)

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画。ホビーはもちろん、映像カタログ、ビデオPOP、ビデオ教材づくりなど……ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

※セパレートサブキャリアシステムの略

〈X1ターボの主な特長〉■漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでも可能■PRINT文やDATA文などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第一水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェース■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※各画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円	●漢字プリンタ	CZ-8PK2	標準価格134,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円	●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円	●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円

高速・高漢度

パソコンテレビ **X1 turbo** シリーズ |新|登|場|

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)	パーソナルコンピュータ	CZ-852C	標準価格 278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)	パーソナルコンピュータ	CZ-851C	標準価格 248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)	パーソナルコンピュータ	CZ-850C	標準価格 168,000円
	15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D	標準価格 129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります



Model 20



Model 10

コミュニケーション・マガジン「それ行け!X1」年間講読予約受付中!!

X1シリーズの活用情報を満載。ユーザーズクラブ紹介やPROGRAM BOX、TALK & TALKなど読者投稿ページを中心に、周辺機器やソフト情報もいっぱい。X1ユーザー必読の楽しい雑誌です。偶数月発行・定価200円

〈申込方法〉…郵便振替にてお申し込み下さい。
●振込先:シャープ株式会社システム機器(営)それ行けX1編集部 ●口座番号:大阪4- 11727
●金額:2,640円…(1部200円+送料240円)×年間6回 ●発送:お申し込み後の発行号より(例:4月発行号よりご希望の場合→2月末日締め切り)

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ

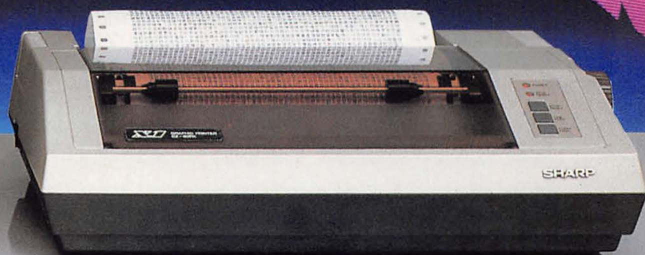
資料請求券 X1ターボ ページ 2係

SHARP

X1は、

これがスーパーインポーズだ
コンピュータ画像と実写の映像を自在に合成







漢字OK X1CK

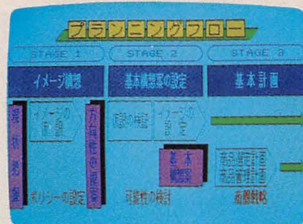
パーソナルコンピュータ CZ-804C　標準価格139,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D　標準価格99,800円

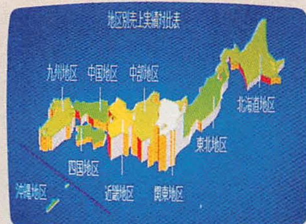
- ●X1CKにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります
- ●ミニフロッピーディスクドライブCZ-801FS及び漢字プリンタCZ-80PKSはオプションです。
- ●ディスプレイテレビCZ-800D、801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組み合わせ可能。画面はハメコミ合成です。

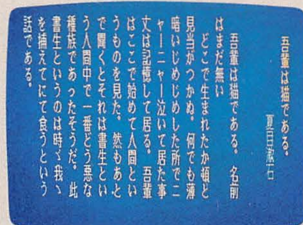
成長が楽しみだ。

ホビーに、ビジネスに、パソコンは使いこなすにしたがって拡張意欲もわいてくるもの。ニュータイプX1Cκ、X1Csはそうしたシステムアップに備えて、拡張I/Oポートを2ポート内蔵した発展型。さらにX1Cκでは、JIS第一水準漢字2965種を含む3707種の文字・記号を収納した漢字ROMまで標準実装。読みやすい漢字かな混り文での表現が自在で、活用範囲もぐんと拡がります。——コンピュータ画像とテレビ・ビデオなどの実写の映像を自在に重ね合わせるスーパーインポーズ機能。そして高速・多彩な強力グラフィック機能。世界に先駆けて映像表現に新領域を拓いたX1シリーズのあの優れたグラフィック能力はすべて継承。もちろんX1シリーズの豊富なソフトもそのまま使える、コンパチブル設計。あらゆる分野で、上達に合わせてどんどんシステムアップができる夢のマシンです。

漢字を使えば、活用がさらに拡がります。









※X1Cs、X1D、X1の場合は漢字ROM〈別売〉が必要です。

主なオプション

●ミニフロッピーディスクドライブ	CZ-801F(S/R)	標準価格198,000円	●ドットプリンタ	CZ-800P	標準価格142,800円
●コンパクトフロッピーディスクドライブ	CZ-300F(S/R)	標準価格 79,800円	●ドットプリンタ	CZ-8PD2(S/R)	標準価格 79,800円
●CP/M®※(ミニフロッピー用)	CZ-5CPM	標準価格 16,800円	●カラープロッタプリンタ	CZ-8PP2(S/R)	標準価格 54,800円
●CP/M®※(コンパクトフロッピー用)	CZ-3CPM	標準価格 16,800円	●デジタルテロッパ	CZ-8DT	標準価格 89,800円
●漢字プリンタ	CZ-80PK(S/R)	標準価格123,800円	●漢字ROM(CZ-800C、802C、803C用)	CZ-8KR	標準価格 38,000円

※CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。

発展OK X1Cs

パーソナルコンピュータ CZ-803C 標準価格 119,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm) CZ-801D 標準価格 99,800円
●X1Csにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

X1

パーソナルコンピュータ CZ-800C 標準価格 155,000円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-800D 標準価格 113,000円
●X1にはローズレッド、メタリックシルバー、スノーホワイトの3色があります。

X1D

パーソナルコンピュータ＋キーボード
CZ-802C
標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ(マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円
●X1Dにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

豊富なX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計。

パソコンテレビ X1 シリーズ

〈X1シリーズの主な特長〉●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載●大容量122KバイトRAM標準実装(CZ-802C、803C、804C)●ユーザー定義のキャラクターゼネレータ、プライオリティ機能、座標変換機能などきわだつグラフィック能力●8オクターブ3和音のサウンドゼネレータ●日付、時刻、番組予約が可能なタイマーつきカレンダークロック内蔵〈ディスプレイテレビ〉●小さな文字や細かな縞模様もくっきりと再現するファインピッチブラウン管採用●RGB入力端子、ビデオ入力・テレビ出力端子装備

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ

資料請求券 X1シリーズ ベーマガ 2係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

六本木パソコン。

マルチ人間たちよ、最先端がやってきた。

先進のワイヤレスキーボード&テレビパソコン、ミスターPC。

ニューメディア社会をむかえて、いちやく主役に踊り出たテレビとパソコン。どちらもますますマルチな才能を発揮して、実にお似合い。で、ふたつをいっしょにして誕生しました。ミスターPC。そのうえ、キーボードまでテレビ感覚のワイヤレスリモコンに。パソコンもテレビも離れた所から自在にコントロールできます。さらに、ビデオ編集に便利なスーパーインポーズ機能や内蔵時計による番組予約機能までそろえて、ハイテックなデザインでコーディネイト。PC-6601の血統をすべて受けついで、ミスターPCはさらに豊かに生まれ変わりました。

コピーライターが、その文才にときめいた。

熟語変換による本格日本語ワープロソフト。プリンタをつなげば、ミスターPCはその日から本格ワープロに変身。熟語変換の実力でパーソナルな文書作成に大活躍します。



同時新発売

さらに洗練されて新登場

あのPC-6001mkⅡが生まれ変わりました。これまでの実績を受けついで、より大きく飛躍。ミスターPCとほぼ同一の基本仕様、クラス最高の実力でさらに使いやすくなりました。

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ **PC-6001mkⅡSR**（マーク） 本体標準価格 89,800円



Mr. PC



●パーソナルコンピュータ（本体・キーボード）
PC-6601SR 標準価格155,000円
●ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円

ミュージシャンが表現力に飛びついた。

生の迫力、FM音源デジタルシンセ内蔵。いろいろな楽器の音や効果音を、パソコンとは思えないリアルさで表現するFM音源のデジタルシンセをはじめて内蔵しました。

デザイナーがアートセンスに脱帽した。

カラフルな15色細密カラーグラフィック。美しさ抜群のカラーグラフィック。640×200ドット（4色／15色中）または320×200ドット（15色）というクラス最高の本格派です。

助教授が、博覧強記に驚いた。

大容量3.5インチディスク内蔵。ぼう大なデータをすばやく処理できる3.5インチディスクドライブを1ドライブ内蔵。大容量320KB/ドライブの記憶力で、応用範囲を一挙に広げます。

●CPU/μPD780C-1（Z80Aコンパチブル）サブCPU×3●ROM/144Kバイト（BASIC32Kバイト×2 漢字ROM32Kバイト他）●RAM/66Kバイト（含FDバッファRAM2Kバイト）●マイクロフロッピィディスク/320Kバイト/ドライブ1ドライブ標準実装●キーボード/赤外線方式ワイヤレスリモコン（ケーブル接続可）●表示文字/最大80文字×25行、15色●表示文字/456種＋漢字1024文字●グラフィック機能/640×200ドット（15色中4色）、320×200ドット（15色）他●音楽機能/FM音源8オクターブ3重和音＋PSG8オクターブ3重和音●音声合成機能内蔵（音階付）●スーパーインポーズ機能内蔵 ●リアルタイマー内蔵（バッテリーバックアップ）●寸法：本体360(W)×345(D)×90(H)、キーボード330(W)×195(D)×32(H)、テレビ360(W)×400(D)×337(H)●ボディカラー：ブラックメタリック/ワインレッド

NEC PERSONAL COMPUTER

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

PC-2000シリーズ／PC-6000シリーズ PC-6001mkII／PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR／PC-6600シリーズ PC-6601／PC-6600シリーズ PC-6601SR／PC-8000シリーズ PC-8001mkII／PC-8200シリーズ／PC-8800シリーズ PC-8801mkII／PC-100シリーズ／PC-9800シリーズ PC-9801E／PC-9800シリーズ PC-9801F／PC-9800シリーズ PC-9801m2／N5200 モデル05mkII

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10（明治生命三田ビル）……☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

それぞれの頭脳(パソコン)に、



❷14型カラーディスプレイ
PC-KD251
標準価格……………………67,800円



❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❻14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格…… 99,800円



❼14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格…… 65,800円



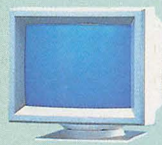
❽12型高解像度カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格…… 89,800円



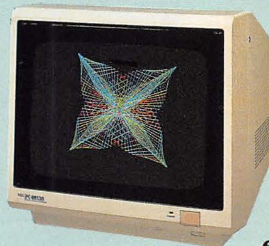
❾12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格…… 59,800円



❿12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格…… 56,800円



⓫14型高解像度モノクロディスプレイ PC-MD651
標準価格…… 59,800円



❸14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N
標準価格……………………168,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。

コレと思うパソコンを選んだら、

ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は高解像度	標準価格(円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E F	PC-8801mkII	PC-8001mkII	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII		
①PC-KD551	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○						☆	118,000
②PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○		67,800
③PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○						☆	168,000
④PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○							112,000
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログRGB	0.31	○								☆	198,000
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○	☆	99,800
⑦PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△ 1	△	●	●	●	●		65,800
⑧PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○	☆	89,800
⑨PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△ 1	△	●	●	●	●		59,800
⑩PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63					○	○	○	○		56,800

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。
1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII/PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkII
PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkII/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M2/N5200 モデル05

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

それぞれの顔(ディスプレイ)。



⑫14型高解像度モノクロディスプレイ PC-8851
標準価格……… 58,800円



⑬12型高解像度モノクロディスプレイ PC-8841
標準価格……… 44,800円



⑭12型グリーンディスプレイ PC-8050N
標準価格……… 29,800円



①14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD551
標準価格…………………… 118,000円



⑮12型アンバーイエローディスプレイ PC-8047
標準価格……… 46,800円



⑯9型グリーンディスプレイ PC-8046
標準価格……… 35,800円

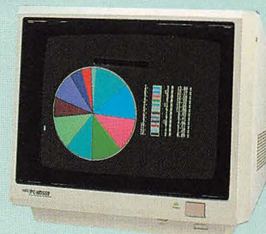


⑰12型グリーンディスプレイ PC-6041
標準価格……… 36,800円



新発売
⑱14型カラーディスプレイ PC-KD252
標準価格……… 67,800円

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。



④14型カラーディスプレイ 新発売
PC-KD552
標準価格…………………… 112,000円



新発売
⑲15型ディスプレイテレビ PC-TV151
標準価格……… 94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は高解像度	標準価格(円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E F	PC-8801mkII	PC-8001mkII	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII		
⑪PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○								☆	59,800
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○						☆	58,800
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○						☆	44,800
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○		29,800
⑮PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○		46,800
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○		35,800
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○		36,800
⑱PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50		△	△	△	●	●	●	●		67,800
⑲PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△	△	●	●	●	●		94,800

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



神童シンドローム。

富士通

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演、あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。

●東京・丸の内(03)215-2392　●東京・秋葉原(03)251-1448　●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 〈丸井今井〉(011)241-4185　●仙台(0222)66-8711
●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231　●大阪(06)344-7628／341-0486　●広島(082)247-3949　●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

実力に人気が味方して、いま絶好調の天才パソコンFM-77。3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブ、なんと【2基内蔵】。JIS第1水準漢字ROM、なんと【標準実装】。豊かなソフト資産+続ぞく登場 魅力の新ソフト、なんと【使いほうだい】。このマシンと仲よくなって、神童の名をほしいままにする青少年がふえているのは、うーむ、もはや【社会的事実】だ。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。

これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB(1ドライブ)と、小型・高密度化を実現しました。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

＊オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ・三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード、しかもセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブ のフロッピィディスクをサポート。

※F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。



拡張性に優れたカード群。

RS-232C、MIDI、マウス、音声合成など。

新発売 400ラインセットII ¥49,800

①400/200ラインカード ②64KB RAMカード
③F-BASIC V3.5

- カラー16色中2色、640×400ドットのグラフィックスが実現。
- テキストは80字×25行の16色カラー表示。
- メインメモリは128KBに拡張。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

- F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)
- OS-9 Level 1/Level 2* (*400ラインセットが必要です)
- CP/M-80® (Z80カードに含まれています)

※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。

(上記はFM-77の特長です。)

標準実装の漢字ROMが、日本語対応に威力を発揮。

JIS第1水準(2,965種)及びJIS非漢字(453種)が含まれています。

2個のCPUがフル稼動。

CPUの役割を分散する、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは最大256KB。64KBを標準実装。

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

FM-77のプログラム言語は、FM-7、FM-NEW7と互換性のあるF-BASIC V3.0を採用しています。

ユーザフレンドリな言語 FM Logoを標準添付。

高性能プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すればば640×400ドットの表示も可能になります。

＊オプション

もう天才がとまらない。



'84通産省選定 グッドデザイン商品

ディスクとソフトで差をつける天才パソコン。

FM-77

¥228,000 (本体価格・FM Logo付)

ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。



すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7

¥99,800 (本体価格)

ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

いま、パソコンFMシリーズで

オリジナル《センサーロボ》プレゼント 実施中



1等 オリジナル **センサーロボ**

パソコンFMシリーズで動く、センサーつき無線操縦ロボット。 **500名様**



2等 **ポケットバンド**

LSI内蔵、タモリのイラスト入りミニオルガン。 **3,000名様**

●期間

'85 1/31(木)まで

いま、富士通のパソコンFMシリーズをお買い求めになると、抽選により、1等オリジナル〈センサーロボ〉を500名様に、2等〈ポケットバンド〉を3,000名様にプレゼントします。

●応募要項

FMシリーズ(FM-NEW7、FM-77、FM-11)の本体に添付されているアンケートはがきに必要事項をご記入のうえ、ウラ面下部に、①「オリジナルセンサーロボ希望」②本体製造番号(=S/N)の2点を付記して、1985年1月31日までにお送りください。(当日消印有効)

※当選の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

富士通株式会社：●半導体 統轄営業部(03)216-3211 ●札幌営業所(011)271-4311 ●東北営業所(0222)64-2131 ●金沢営業所(0762)63-7621 ●長野営業所(0262)26-8222 ●静岡営業所(0542)54-9131 ●名古屋営業所(052)201-8611 ●大阪営業所(06)344-1101 ●広島営業所(082)221-2288 ●高松営業所(0878)51-8167 ●九州営業所(092)411-6311 ●沖縄営業所(0988)66-0655

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは――富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141

National
－技術でひらく 世界の繁栄－

このやさしさは、ただのやさしさではない。

どう、やさしいのかと言えば。RAM32KBを標準装備。多彩なソフトを、思いのままに楽しめます。ビデオ出力はもちろん、RFコンバータも内蔵。いまご家庭でお使いのテレビに、直接つなぐことができます。プリンタインターフェイスを内蔵。プロッタやプリンタと接続すれば、図形や文字が簡単にプリントアウトできます。拡張性を満足させるダブルスロット。しかも、ご覧のような新感覚のデザインです。たたきやすいステップタイプのキーボード。ボディには新色テクニクスブラックを採用。これで、59,800円。なるほど、ただのやさしさではないのだ。

RAM32KB **CF-2700** 標準価格**59,800円** ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書 （写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円）

新発売



通産省選定 Gマーク商品

KING KONG™
ソフトラック プレゼント中



59年12月1日から60年1月20日まで。
CF-3000、2700、2000をお求めの方に、収納に便利なソフトラックをプレゼント。詳しくはキングコング取り扱い店で。
※写真のソフトは含まれていません。

このキングコングは、キングコングみたいに、たくましい。

●本体とキーボードをセパレートにした高級タイプ ●大容量RAM64KB●16色マルチRGB対応●RF・ビデオ出力内蔵●独立10キー●スロット部に新開発ソフトインサートコネクタ●プリンタインターフェイス、スーパーインポーズ端子付

RAM64KB **CF-3000** 標準価格**79,800円** ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。 （写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円）



通産省選定 Gマーク商品

RAM16KBのパソコン入門機CF-2000もよろしく！

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング ™*

National
—技術でひらく 世界の繁栄—

各種パソコンに対応！
スイッチひとつで3つの印字モード

標準モード 標準印字

NLQモード 高品位印字

コンデンスモード 縮小印字

毎秒120字。
しかも豊富な文字モードの本格派

●標準モードで毎秒120字・毎分63行のハイスピード印字 ●2度打ちでよりクリアに印字できるNLQモードや、文字の大きさと改行ピッチを小さくできるコンデンスモードへの切り替えもワンタッチ ●コマンドにより拡大・縮小も自在 ●もちろんMSXをはじめ各種パソコンと接続可能 ●取り替えがラクで経済的な独自のカセット式インクリボンなど使いやすさも徹底追求しました。

〈新発売〉

〈本体〉KX-P1091N……………… 標準価格79,800円

〈インクリボン〉KX-P110N………… 標準価格1,800円

■接続可能パソコン

ナショナル	CF-2000、CF-2700、CF-3000
N E C	PC-6000シリーズ、PC-6600シリーズ PC-8000シリーズ、PC-8800シリーズ PC-9800シリーズ
富士通	FM-7、FM-8、FM-11
シャープ	X-1シリーズ
その他	各種MSXパソコン

ナショナルグラフィックプリンタ



●お問い合わせ、カタログのご請求は……九州松下電器株式会社 ビジネス機器事業部 プリンタ係
〒812 福岡市博多区美野島4-1-62 TEL.092(431)2111

松下電器
九州松下

TOSHIBA

システムでひろがるね。



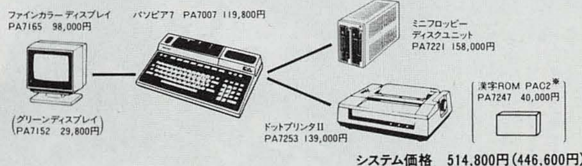


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

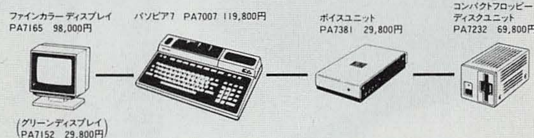
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
●パソピア1600 ●パソピア16
●パソピア7 ●パソピアミニ
●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

未来を開発する
三菱電機

未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。
■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。
■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
マイコンBASIC 8502

TOSHIBA

想い、つづれるMSX

ワープロソフト内蔵で東芝から新・登・場

有希子のポエム、初体験。

岡田有希子

わたしの気持ちが活字になって出てくるなんてステキじゃない。詩も打ってみよう、ラブレターも打ってみよう……。こんな夢がカンタンにかなえられるのも日本語ワープロソフト内蔵だから。MSXの新しい波は、いつもパソピアIQから。



東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ￥79,800 FOR BETTER LIFE

だから漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身。

● 日本語ワープロソフト内蔵（別売漢字ROM必要）

日本語ワードプロセッサ「漢字君」が内蔵されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、日本語ワープロに変身。漢字まじり文章や表の作成など、充実した機能も思いのまま。



漢字ROMカートリッジ HX-M200 ￥29,800　ドットプリンタ HX-P550 ￥84,800

- ●臨場感も迫力もダブルサイズで満喫。ステレオ音声出力装備。
- ●画像が選べる。RGB・RF・コンポジットの映像3出力内蔵。
- ●64Kバイトがフルに使えるマルチ機能。拡張BASIC搭載。
- ●コミュニケーションが広がるRS-232Cインタフェース装備。
- ●システムアップがさらに便利に。上・背面のダブルスロットタイプ。
- ●AV志向の先進デザイン。操作性にすぐれた本格的キーボード。
- ●ゲームに学習にホームユースに、多彩に揃ったソフトコレクション。

※映像3出力はHX-21、22に内蔵。RS-232CインタフェースはHX-22に装備。

新登場（HX-20シリーズ）

64Kバイト HX-20 ￥69,800 FOR BETTER LIFE　64Kバイト HX-22 ￥89,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト HX-21 ￥79,800 FOR BETTER LIFE

●64Kバイト HX-10DPN ￥69,800 FOR BETTER LIFE　●64Kバイト HX-10D ￥65,800
●64Kバイト HX-10DP ￥67,800 FOR BETTER LIFE　●16Kバイト HX-10S ￥55,800

ワープロ初体験

漢字ROMが
当たる！当たる!! 1,000個

HX-20シリーズ（HX-20、21、22）をお買い上げの方の中から抽選で毎月300名様（12月は400名様）に漢字ROM（￥29,800相当品）をプレゼント。詳しくは店頭で。



期間：昭和59年11月1日～昭和60年1月31日

PASOPIA IQ　MSX

資料のご請求は　〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券 マイコンBASIC 2月号

先端技術をくらしの中に…E&E（エネルギーとエレクトロニクス）の東芝

CASIO

MSXパソコンがそのまま29,800円。

遊んで、創って、BASICが解る。発展・拡張も自由自在のカシオMSXパソコン。

遊ぶ

豊富なMSXゲームでとことん遊ぶ、遊ぶ。

ゲームを楽しむなら、MSX。なにしろ、現在約300種類のゲームソフトが面白さを競っているのだから。もう、迷ってしまう、遊びきれない。カシオのオリジナルゲームは5本。楽しさが違う。興奮のベストセレクションです。



騎手になってジョッキーレース。1人~4人まで楽しめて勝負のポイントを競うベットレースの2種類が楽しめるゾ。

■大障害競馬 4,800円カシオ



全国から勝ち進んできた代表チーム8校が激突! 3回勝ち抜くと優勝だ。

■熱戦甲子園 4,800円カシオ



ヘリコプターが、スノーバイクが、障害物が3D感覚で迫る。小型バズーカ砲で撃破せよ!

■スキーコマンド 4,800円カシオ



チューリップ満開。開けゼロファイター! 突然あらわれるU.F.O.とマザーシップを撃ち落とせ。

■パチンコU.F.O. 4,800円カシオ



サーカスの人気者チャーリーが"火の輪くぐり""綱わたり""玉のり""曲のり""空中ブランコ"に挑戦。

■サーカスチャーリー 4,800円コナミ

創る

最高! 自分だけのゲームが創れる、創れる。

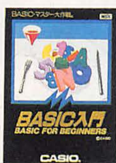


ゲームは自分で創るとダンゼン面白い!カシオの「ゲームランド」。創りかたは、モニター画面が教えてくれます。プログラミングなし。どんなキャラクタにするか、効果音をどうするか、胸ワクワクの楽しさです。

ゲームランド ¥7,800 カシオ

解る

画面と対話しながらBASICが解る、解る。



パソコンとのつきあいはゲームだけ、というのではさみしい。そこで「BASIC入門」。自分のレベルに合ったセクションから始めましょう。モニター画面と対話しながら、BASICの基本をゲーム感覚でマスターできます。

BASIC入門 ¥5,800 カシオ

拡張する

8KBから64KBまで発展自在。拡張ボックスを合体すれば3スロットの威力!

ビジネスで使える…スケジュール管理、売上集計やさまざまな資料作成に大活躍します。
もちろん家庭でも、使える…住所録や電話番号のファイルに。家計簿やカロリー計算などに。ワープロや、将来の通信システムとして、カシオMSXなら、みんなが楽しく大きく使えます。



OPTIONS

「遊ぶ」「創る」「解る」がさらに楽しめるオプション群。

■タッチパネル TP-7 ¥19,800 ■ジョイスティック TJ-7 ¥2,900 ■データレコーダ KR-7 ¥12,800 ■カセットインターフェイス FA-32 ¥3,000 ■拡張ボックス(赤・黒) KB-7 ¥14,800 ■増設RAMカートリッジ8KB(本体専用) OR-208 ¥5,800 16KB(拡張ボックス専用) OR-216 ¥7,800 64KB(近日発売予定)



新発売
¥29,800(本体)
(●切換スイッチボックス●RFケーブル●ACアダプター●取扱い説明書、つき)



●写真のテレビは本体価格に含まれません。ご家庭のテレビをご使用ください。(増設RAMカートリッジは別売) ●本体のボディカラーは、赤と黒の2種類です。
●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。カタログのご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル) カシオ計算機(株)宣伝企画部MB係へ。

CASIO

RAMカードで アッという間に専用機。



データの収集・処理に威力。2スロットの「RAMカード」方式採用。

ロード・セーブに手間をかける時代は、もう終わりました。プログラムやデータが保存でき、すぐに使える、画期的な「RAMカード」システムを採用した即戦力型ポケコンの登場です。2スロット方式だから、カードの組み合わせ方次第で、データ収集・処理も無限に可能。たとえば、多量のデータ分析を行なう場合、数式・実験式をプログラムカードとし、もう1枚をデータカードとして使えば、次々と差し換えるだけでスピーディーに処理が行なえます。その上、このシリーズ初のカタカナ入力方式採用でより見やすく使いやすくなった〈PB-500〉。また、統計機能を強化した、豊富な66関数搭載の〈FX-750P〉。スピードを要求される現場で、たちまちお役に立ちます。

●新登場!使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ￥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

●高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



(ワンキー関数) **FX-750P** ￥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

主な仕様 ●使用言語:BASIC ●ROM:約27KB ●RAM:標準4KB(RC-4)、最大8KB ●表示方式:24桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:186×82×16mm ●重さ:243g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB) ￥5,500/RC-4(4KB) ￥10,000 ●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタ FA-20 ￥17,800

データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。

電話番号や住所などメモデータの記憶や呼び戻し(検索)が簡単にできるデータバンク機能を搭載。複雑計算をなんなくこなすポケコン機能はもちろんのこと、スケジュール表や製品リスト、単価表、家計簿など、必要な情報を記憶させた「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機。様々なデータやプログラムがすぐにスタートします。また、よく使う命令語の入力がワンタッチでできるワンキーコマンド機能を装備。関数の入力もワンキーでラクラクです〈FX-720P・FX-820P〉。

●命令語の入力が簡単なワンキーコマンド機能。





※写真は、PB-410。FX-720Pは、ワンキー関数タイプです。

PB-410 ￥15,800(本体価格)

(ワンキー関数) **FX-720P** ￥16,800(本体価格)

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)

●新発売!プリンタ搭載の最新鋭機。

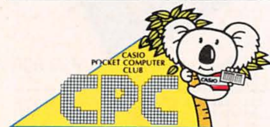


(ワンキー関数) **FX-820P** ￥29,800(本体価格)

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、キャリングケース)

主な仕様 ●使用言語:BASIC ●RAM:標準2KB(RC-2)最大4KB(RC-4) ●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:〈PB-410・FX-720P〉165×82×14.3mm、〈FX-820P〉173×95×26mm ●重さ:〈PB-410・FX-720P〉177g、〈FX-820P〉335g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB) ￥5,500/RC-4(4KB) ￥10,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ￥7,900 ●PB-410・FX-720P用ミニキャラクタープリンタFP-12S ￥16,500

▲使う人、使う目的で選べるカシオのポケットコンピュータ。▲



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



会員証

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM・2

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

Logitec

コンピュータをフルに生かす名クルー。——ロジテック。

バルーンに乗ることのない、勝利者たち。
風の中で競うバルーンパイロット。
彼の輝かしい記録は、むしろクルー達が造りあげた。
彼らの生みだす最高のコンディションに、勝利の女神は微笑む。
コンピュータとその周辺機器も同じ。
コンピュータをフルに生かす名クルー 。——ロジテック。



the PERIPHERAL only by Logitec

プ リ ン タ	サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応	KP-1000S	¥ 39,800
	DIP SW切替による各種パソコン対応	KP-3000	¥ 84,000
	印字速度 165CPSの高印字品質(PC専用機)	KP-5000	¥ 98,000
ディスクドライブ	PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機)	K-305PC	¥128,000
	FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7、FM-8専用機)	K-305FM	¥128,000
カラーディスプレイ	マスクピッチ0.39㎜、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字表示。PC/FM切替可能	K-124S	¥105,000
	マスクピッチ0.31㎜、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字表示。PC/FM切替可能	K-134	¥128,000
デ ジ タ イ ザ	誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格	K-510	¥148,000
コードセレクター	低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向け	K-520	¥148,000
光 モ デ ム	パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界/電界/静電気の影響を受けない	K-702	¥ 98,000
マルチプレクサ	1チャンネルのRS-232Cポートが4チャンネル以上に拡張可能	M-100A	¥ 68,000

※その他、各種ソフトウェアも取扱っております。

光モデムパック K-741-1P

外部からのノイズを一切シャットアウトし、時分割多重通信により、必要な信号すべてを1組の光ケーブルで送受信できる超小型フルライン光モデム。
インターフェイスはRS-232C。
通信距離は最大80m、通信速度0-20Kbps。パック内容:K-741-1 2個、光コネクター4個付プラスチックファイバー5m。

¥99,800



関東電子株式会社

マイコン営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6221
システム営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6291
大阪支店 〒556 大阪市浪速区日本橋3-3-5 ☎06-632-0207㈹

●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●群馬営業所 ☎0270-23-2301 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●神奈川営業所 ☎0427-45-6511 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995
●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166

ベイマガ2月号



今や時代を表現する呼び名、それがパソコンライフ。ソフトも多種多彩に開発され、使用目的もぐんとひろがりました、たのしく便利になりました。そこで必要になるのが、おすすめしたいのが、実力と人気のスタープリンタ。たとえば、ワープロソフトとスタープリンタと組めばパソコンは、たちまちワープロに。ビジネスソフトと組めば、顧客管理や財産管理なども完璧にこなします。パソコンライフの花を咲かせたい、ならプリンタのスターと、組んで咲こうよ。

とことん組むなら、スター・プリンタ。

PCシリーズ対応機、名実ともにプリンタのスター。

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字●上級機なみのマクロインストラクション機能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●ひらがな、カタカナも打てる豊富な文字種類●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

G-10XpII

¥74,900



パソコンと

主演か、助演か、共演か、
組んで咲こうよ、パソコン諸君。

ソフトと

増えて、咲いて、百花繚乱
いずれのソフトと組んでみるか。



スター・プリンタパソコン対応表

	G-10XpII G-15XpII G-10XpJ ST-80	DPX510P DPX515P	G-10XfII G-15XfII DPX510F DPX515F DPX510J radix-10 radix-15
MSX	○1) ＊	＊	＊
PC-6001mkII	⊙2)	⊙2)	＊
PC-6601	⊙3)	⊙3)	＊
PC-8001	○ ⊙4)	○	☆
PC-8001mkII	○ ⊙	○ ⊙	☆
PC-8801/mkII	○ ⊙	○ ⊙	☆
PC-9801/E/F	○ ⊙	○ ⊙	☆
FM-7/NEW7	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
FM-77	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
FM-8	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
FM-11/AD2/BS	☆	☆ ⊙5)	○ ⊙
PASOPIA5/7	○ ⊙	○ ⊙	☆
FP1000/1100	☆	☆	○ ⊙
APPLEII	＊	＊	⊙6)
SMC70/777	＊	＊	＊
MULTI-8	＊	＊	＊

○/グラフィックキャラクターがすべて一致。
☆/〒、市、町、村、人、▒、以外のグラフィックキャラクターがすべて一致。
⊙/CRTハードコピーがとれます。
＊/リストをとることが可能。
注） 1)ST-80のみ 2)N60m-BASICの時のみ有効です。 3)N66m-BASICの時のみ有効です。 4)PC-8001本体にハードコピーコマンドがありませんが、専用ROMを使用することによりできます。 ネオローグ PC-8023用￥8,000 5)DIPSW-3 ONにすればできます。 6)グラフスター（INTERFACE）が必要になります。

スター・プリンタ対応 アプリケーションソフトウェア

〈G-10XpII/G-15XpII対応〉

◎日本語ワードプロセッサ・PC66用(3.5D本体標準品)
◎　〃　PS-80-1012-2W・PC80II用……(5D)￥56,000
◎　〃　PS-88-1013-2W・PC88用……(5D)￥48,000
◎　〃　PS-88-1009-2W・PC88用……(5D)￥45,000
◎簡易　〃　PSC-008・PC88用…………(5D)￥38,000
□漢字BASIC PC-8037-2W(K)・PC80用(5D)￥20,000
□　〃　PC-8087(K)・PC80II用 (8D)￥22,000
□　〃　PC-8834-2W(K)・PC88用…(5D)￥20,000
□　〃　PC-8884(K)(8D)￥22,000—以上NEC
◎ユーカラJJ・PC60II、80II、88用 (5D)￥19,800(C)￥9,800
◎ユーカラ・PC88用…………………(5D)￥28,000
◎パソワード98(英文ワープロ)・PC98用 (5/8D)￥38,000
————以上東海クリエイト
◎ワードランサー・PC80II用………(5D)￥36,800——アイシー
△CANDY・PC98用……(5/8D)￥40,000——アスキー
◎PC-KANJIMK2・PC80II用…………(5D)￥19,800
◎PC-KANJI V2・PC80用……………(5D)￥24,000
◎PC-KANJI88・PC88用……………(5/8D)￥19,800
◎PC-KANJI88C・PC88用………………(C)￥9,800
□漢字EDITOR88・PC88用…………(5/8D)￥12,800
□漢字EDITOR98・PC98用…………(5/8D)￥20,000
○アドレスノート88・PC88用…………(5D)￥14,800
————以上PC-KANJIユーザースクラブ
◎自給自足・PC80、80II、88用(5D)￥9,800 ICランドラスター
◎いろは・PC80、80II、88用(5D)￥29,800— 光栄マイコン
◎漢字8001・PC80、80II用……………(5D)￥18,000
◎P-漢日本語WP・PC80、80II用…………(C)￥7,500
————以上日本コンピュータ設計
◎速筆NE200-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎　〃　NE400-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎　〃　NE500-PR02・PC88用(C)￥8,800——以上大啓
◎SIMPLE WORD・PC80II用… (5D)￥18,000(C)￥9,800
△SIMPLE ARTIST・PC80II用 (5D)￥14,800(C)￥8,000
————以上コーラル
△The 葉書・PC88、98用(5/8D)￥38,000——ジャコム
◎Super Writer・PC88用(5D)￥25,000——ツクモ
◎Word Mate(英文ワープロ)・PC80II、88、98用……(5D)￥39,000
○パラム/2(縦横計算)・PC80II、88、98用…(5D)￥39,000
○パラム/3(グラフ作成)・PC80II、88、98用 (5D)￥39,000
○GRAPH/mKII・PC80II用……(5D)￥19,000
○GRAPH/98・PC98用…………(5D)￥19,000
————以上高電社
◎印刷工房・PC88用(5D)￥14,000——モーリン
◎漢字ワープロP6-WT1.0・PC66用(C)￥7,000
◎　〃　P6-WT1.2・PC60II、66用
…………………(C)￥8,000
◎　〃　P6-W1.0・PC66用
…………………(C)￥10,100
—以上YKエレクトロニクスアカデミー

〈DPX510P/DPX515P対応〉

◎日本語ワードプロセッサ(※)・PC66用
(3.5D、本体標準品)————NEC
◎ユーカラJJ(※)・PC60II、80II、88用……
……………(5D)￥19,800(C)￥9,800
◎ユーカラ(※)PC88、98、100用
(5/8D)￥28,000 ——以上東海クリエイト
◎PC-KANJI MK2・PC80II用 (5D)￥19,800
◎PC-KANJI V2・PC80用……(5D)￥24,000
◎PC-KANJI 88・PC88用……………(5/8D)￥19,800
◎PC-KANJI 88C・PC88用…………………(C)￥9,800
————以上PC-KANJIユーザースクラブ
◎自給自足・PC80、80II、88用…………………(5D)￥9,800
———— ICランドラスター
◎いろは・PC80、80II、88用(5D)￥29,800— 光栄マイコン
◎COMAS WPM2・PC80II用…………(5D)￥49,800
◎COMAS WPN1・PC88用…………(5D)￥49,500
◎COMAS WPN2・PC88用…………(5D)￥75,000
◎COMAS WPN8・PC88用…………(8D)￥75,000
————以上コマス株式会社
◎P-漢日本語WP・PC80、80II用……………(C)￥7,500
————日本コンピュータ設計
◎速筆NE200-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎速筆NE400-PR02・PC88用…………(5D)￥20,000
◎速筆NE500-PR02・PC88用……………(C)￥8,800
————以上大啓
◎SIMPLE WORD・PC80II用…(5D)￥18,000(C)￥9,800
△SIMPLE ARTIST・PC80II用 (5D)￥14,800(C)￥8,000
————以上コーラル
○STAT80・PC80用……………………(5D)￥148,000
○STAT80mkII・PC80II用……………(5D)￥148,000
○電子カードIRIS80・PC80、80II用………(5D)￥39,800
○GRAPH8・PC80II用……………………(5D)￥35,000
————以上パーソナルメディア
◎The PC漢字・PC80II、88用(5D)￥68,000(C)￥48,000
————ソフト&ハード社
◎Super Writer・PC88用(5D)￥25,000————ツクモ
△スーパーホロスコープ漢字版・PC88用 (5D)￥7,800(C)￥6,800
————日本ファルコム
◎JET-8801A・PC88用(5D)￥38,000——Carry lab.
□漢字BASIC(※)PC88用……………(5D)￥9,800
————㈱システムソフト
◎SMW7040K・SMC70、777用…………(3.5D)￥49,800
◎SMW7040L・SMC70、777用…………(3.5D)￥59,800
————以上SONY

〈G-10XfII/G-15XfII・DPX510F/DPX515F対応〉

◎PN-101・FM7、8、11用…(5D)18,000・￥30,000・￥40,000
◎PN-102(PN-101辞書Utility)・FM7用(5D)￥12,000
◎FM-JWP/11・FM11用………………(5D)￥150,000
◎FM-JWP/C・FM7、8用…………………(C)￥12,500
◎FM-JWP/S・FM7、8用………………(5D)￥39,800
◎FM-JWP/7・FM7用…………………(5D)￥20,000
○FM- PLAIN/7・FM7用………………(5D)￥20,000
○FM-KOKYAKU・FM7、8用…………(5D)￥30,000
○FM-ZAIMU・FM7、8、11用………(5/8D)￥150,000
○FM-ZAIMUII・FM7、8、11用……(5/8D)￥180,000
○FM-ZAIMU Option・FM7、8、11用 (5/8D)￥50,000
————以上三和ビジネス
◎COMAS-WP V1・FM7、8用…………(5D)￥49,800
◎COMAS-WP V2・FM7、8用…………(5D)￥75,000
◎COMAS-WP V8・FM8用……………(8D)￥75,000
◎COMAS-E1・FM11用…………………(5D)￥55,000
◎COMAS-E5(AD2用)・FM11用………(5D)￥75,000
○COMAS-K2(給与)・FM7、8、11用…(5D)￥119,800(8D)￥155,000
◎COMAS-P2・FM11用…………………(5D)￥75,000

〔ソフトの分類〕◎：ワープロ　○：簡易言語・データベース　□：OS・言語関係　△：その他
〔略記号〕 PC60II＝PC6001mkII、 PC66＝PC-6601、 PC80＝PC-8001、 PC80II＝PC-8001mkII、
FM7はNEW7、77を含みます。 (※)＝DIP-SW3 ON



とことん組むなら、スター



組んで咲きます。スターの顔ぶれ。

鈴木清順

実力と人気のスターたち
ミゴトな花を咲かせます。

◎COMAS-WP77E・FM77用
……………………………(3.5D) ¥38,000
◎COMAS-WP77G・FM77用…………(3.5D) ¥55,000
◎WPサポートソフト・FM7、8、11用……(5/8D) ¥25,000
○漢字データベースCOMAS K2E・FM7、8、11用
…………………………(3.5/5D) ¥55,000 (8D) ¥85,000
○ 〃 COMAS K2G・FM7、8、11用
…………………………(3.5/5D) ¥85,000 (8D) ¥120,000
○ 〃 COMAS K2S・FM7、8、11用
…………………………(3.5/5D) ¥99,800 (8D) ¥135,000
△Letter Bank・FM7、8、11用
(3.5/5D) ¥33,000 (8D) ¥38,000 以上コマス株式会社
◎F-漢日本語WP・FM7、8用…………………(C) ¥7,500
――――――――――日本コンピュータ設計
○スーパー漢字住所録・FM7用 (5D) ¥16,500 (C) ¥12,500
△スーパーホロスコープ漢字版・FM7用 (5D) ¥7,800 (C) ¥6,800
――――――――――以上日本ファルコム
○グラフ8簡易グラフパッケージ・FM7、8用…(5/8D) ¥35,000
○電子カードIRIS80・FM7、8用…(5D) ¥58,000 (8D) ¥60,000
――――――――――以上パーソナルメディア
○FMCALC・FM7、8、11用 (5D) ¥48,000 (C) ¥15,000
○漢字FMCALC・FM11用………………(5D) ¥58,000
□日本語FLEX・FM7、8用………………(5D) ¥63,000
――――――――――以上ソフトマート
◎文々II・FM7、8用 (5D) ¥18,800――関東電子株式会社
◎WORD KING・FM7用…………………(5D) ¥18,000
◎文太・FM7用 (C) ¥9,800――――以上CSK
◎会話例文集・FM7、8用…………………(5D) ¥29,800
――――――――――データーポップ
◎FM-WORP V2-FM7、8用…………(5/8D) ¥60,000
――――――――――富士通興業
△The葉書・FM7用……………………(5D) ¥38,000
――――――――――ジャコム
◎The FM漢字・FM7、8用 (5D) ¥68,000 (C) ¥48,000
――――――――――ソフト&ハード社
◎文典・FM7、8用……………………… (C) ¥9,800
◎清書納言・FM7、8用………………… (C) ¥9,800
◎JMAX・FM7用…………………(3.5/5D) ¥9,800
――――以上Wonder Soft(発売元コムパック)
◎JET-FM・FM7、8用……………(5D) ¥26,800
――――――――――Carry lab
○パラム/K1(データベース)・FM7、8、11用
……………………………………(5D) ¥49,000
○パラム/2(縦横集計)・FM8用…(5D) ¥39,000
○パラム/3(グラフ作成)・FM8用 (5D) ¥39,000
――――――――――以上高電社
◎Sure Sura・FM7、8用……(5D) ¥18,000
――――――――――経沢ソフト研
◎不知火・FP1000/1100用…(5D) ¥24,800
――――――――――和知電子
◎純漢・FP1000/1100用… (5D) ¥42,000
――――――――――技術評論社

PC88＝PC-8801/mkII、PC98＝PC9801

・プリンタ



PCシリーズと、
FMシリーズと組んで
ワイドに活躍するスター。

G-10XpII/**G-10X**fII
¥74,900

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字●上級機なみのマクロインストラクション機能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式 ●ひらがな(pIIタイプ)、カタカナ、イタリック文字(fIIタイプ)も打てる豊富な文字種類●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

G-15XpII/**G-15X**fII……120CPS、136桁ビジネスプリンタ、オプションで8Kバイト拡張可能………… ¥117,000
DPX510P/DPX510F …120CPS、80桁パーソナルプリンタ、豊富なグラフィック機能装備………… ¥85,000
DPX515P/DPX515F…120CPS、136桁ビジネスプリンタ、ソフト充実のベストセラー機………… ¥128,000

新発売

日本語処理に実力発揮。
PCシリーズ対応、漢字プリンタのスター。

G-10Xp**J**……………………… ¥104,900

●JIS第一水準漢字2965文字種ほか、豊富な文字種類。●テキストモード毎秒120桁、漢字モード毎秒約20桁印字●双方向印字可能●漢字縦書きモード時の右サイドライン可能●半角文字、倍高文字印字可能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●接続ケーブル標準装備

DPX510J…JIS第一水準漢字装備、80桁漢字プリンタ、テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS………… ¥128,000

超高速200CPS、
スター・プリンタの頂点に立つスター。

radix-10……………………… ¥168,000

●驚異の超高速印字、毎秒200桁を実現●リバースフィード機構装備●オートペーパーセットなど、親切機能もふんだんに搭載●NLQ(ニアレタークォリティ)96種のプリントが可能●パラレルはもちろん、シリアルインターフェイスも標準装備●16Kバイトの大容量プリントバッファを標準装備●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式

radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ、パラレル、シリアルインターフェイス、16Kバイトプリントバッファ標準装備… ¥198,000

MSX、
PCシリーズ対応。
音の静かな
ホームユース・
プリンタのスター。



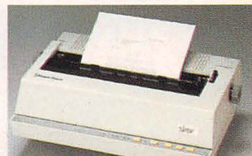
新発売

ST-80
¥39,800 MSX 対応

●音の静かなサーマルプリント方式●高速60CPSの双方向印字が可能●話題のMSXと人気のPCシリーズに対応 ●押えに押えた魅力のプライス●接続ケーブル標準装備

MSX マークはマイクロソフト社商標です。

鮮明な
アウトプット、
デイジーホイール・
プリンタのスター。



PowerType
¥129,000

●印字速度18CPS、双方向印字可能●1ホイール96文字種、100以上のホイールが選択可能●キューム用ソフト、ドットプリンタ用ソフトが使用可能●パラレル、シリアルインターフェイス標準装備

star

スター精密株式会社
本　　社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550 ☎06-535-1122

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密(株)本社営業部までお申込みください。

資料請求券
BASICマガジン
85.2

YAMAHA

システムアップで
世界が拡がるヤマハMSX

リアルなサウンド、FM音源。
48種の 音色データ内蔵。
FMサウンドシンセサイザユニット
SFG-01￥19,800

MSXマシンを、ミュージック
シンセサイザとしてフル活用。
ミュージックキーボード
YK-10￥29,800(49鍵)

ゲームだけでは、もったいない。

MSX少年、シンセで飛



プレイカードで自動演奏。
プレイカードセット
ZPA-01￥12,800
(プレイカード別売)



拡張性で差をつける
本格派MSXマシン。
YIS503￥64,800

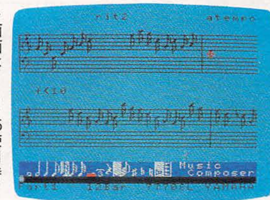
音楽自在のデジタルシンセに
music system 503M

ヤマハのMSXは、僕たちのイメージマシンだ。独自のサイドスロットにより、思いのままに変身できる。たとえば「FMサウンドシンセサイザユニット」を装着すれば、本格的音楽マシンに。さらに標準ROMスロット、YIS503だけのリアスロットにオプションを追加して、機能を拡張。3スロットで、MSX少年の愉快度は加速する。

MSXが、デジタルシンセに変身。自由な音創り・曲創り・そして音声合成もこなします。MSXもしゃべり出す!

音と音楽に取り組んできた、ヤマハならではの音楽システム。FMサウンドシンセサイザユニットをYIS503のサイドスロットに装着し、ミュージックキーボードをつなげばスタンバイOK。48の楽器音・効果音から同時に2音色、さらに6つのリズムパターンから1つを選んで、自動伴奏可能なシンセサイザの誕生だ。オプションを加えれば、●楽譜入力の作編曲と自動演奏 ●プレイカードの自動演奏やマイナスワン演奏 ●オリジナルの音色づくり ●BASICプログラムでの音楽演奏 ●言葉を話させたり、歌わせたりの音声合成等が自由自在。僕たちのサウンドの世界をひろげます。**●ミュージックシステム503M組合せ合計価格￥115,500**／YIS503(本体)￥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01￥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵)￥29,800、ビデオケーブル※VC-01￥1,100





▶画面はYRM-15使用時

● SFG-01の「FM音源」は、32基の発振器を4基ずつ使い、同時8音を出力する最先端シンセ。リアルなサウンドは、ぜひステレオ装置で聴きたい。

本格的日本語ワープロもOK
word processing system 503W

JIS第1水準の漢字を持ち、用紙サイズの自由なプリンタで、ハガキや名刺にも直接プリントが可能です。

●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格￥210,500/YIS503(本体)￥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01￥49,800、熱転写プリンタPN-01￥89,800、プリンタケーブルCB-01￥5,000、ビデオケーブル※VC-01￥1,100



16ドットヘッドによる
美しく静かな印字。
用紙自在で多彩に使えます。
熱転写プリンタ
PN-01￥89,800

楽しさ抜群。グラフィックの世界
graphic system 503G

TV画面に、ライン、サークル、ボックスなどを簡単に描いたり、16色をフルに使って塗り分けたりが自由自在。メモリー機能で、描いた順に自動再生をさせることもできます。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格￥85,700/YIS503(本体)￥64,800、グラフィックカードセットZGA-01￥19,800(新発売)、ビデオケーブル※VC-01￥1,100



※ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01￥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。

ぶ。



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503

●￥64,800/ヤマハだけの3スロット(ROM・サイド・リア)を装備。だから、面白さが大加速。●その差も歴然。上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタにダイレクトにつなげる親切設計。●2本のジョイスティックが使えて、面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。まさにヤマハの実力。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード採用。●ゲームにも使いやすいカーソルキー。

ホームパーソナルコンピュータ
YIS303



だれでも使える、
コンピュータ入門機。
￥49,800

32K RAM/RGBユニットSRM-01￥12,800
(新発売/YIS503用)●YIS503のRAM容量を64KBに拡張。●アナログRGB出力回路内蔵。●別売RGBケーブルRC-01￥5,500



オプション〔音楽システム用〕: ●SFG-01をBASICでコントロール **FMミュージックマクロYRM-11￥7,800** ●目で見ながら自由な音創りが楽しめる **FM音色プログラムYRM-12￥7,800** ●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏 **FMミュージックコンポーザYRM-15￥7,800** ●ポータサウンドのプレイカードで自動演奏が可能 **プレイカードセットZPA-01￥12,800**(プレイカード別売) ●**44鍵ミュージックキーボードYK-01￥17,800**/**〔日本語ワープロシステム用〕**: ●漢字の住所録作成やラベル印刷に **漢字住所録YRM-16￥7,800** ●作成文書の記憶、読出しに **データメモリカートリッジUDC-01￥9,800**/**〔その他〕**: ●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続 **ユニットコネクタUCN-01￥7,800** ●リアスロットでROMカートリッジを使うために **シングルカートリッジアダプタCA-01￥3,800** ●**アナログRGB対応ユニット(YIS503専用)SRG-01￥9,800** ●**家庭用カラーTVアダプタRF-01￥7,800**

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。●資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-X1係まで。



J&P ソフト通信販売

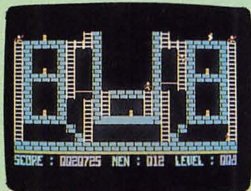
全国どこでも
無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショップ

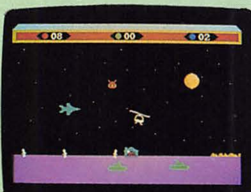
■ロードランナー
ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M2-1
X-1	3D	¥5,800	M2-2
X-1	5″2D	¥5,800	M2-3
FM-7	テープ	¥4,800	M2-4

■チョップリフター
ソフトプロ



君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	M2-5
FM-7	5″2D	¥5,800	M2-6
FM-77	3.5D	¥5,800	M2-7
X-1	テープ	¥4,800	M2-8

■EGGY
ボーステック



3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか！

機種	メディア	価格	注文No
PC-6001 mkII	テープ	¥4,200	M2-9
X-1	テープ	¥4,200	M2-10
FM-7	テープ	¥4,200	M2-11

野球狂　ハドソン
自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	PC-8801/mkII	X-1	PC-6001mkII	FM-7
メディア	テープ	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥4,000	¥4,000
注文No	M2-12	M2-13	M2-14	M2-15

飛車　キャリーラボ
本格対局将棋ゲーム。前回の王将のパワーアップ版。思考回路をもった、パソコン対人間の手に汗にぎる熱戦をあなたも体験して下さい。

機種	PC-8801/mkII	FM-7	PC-8801/mkII	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,200	¥4,200	¥6,400	¥6,400
注文No	M2-16	M2-17	M2-18	M2-19

ドラゴンスレイヤー　日本ファルコム
プレイヤー次第でゲームが無限に広がるロールプレイングが、アクションゲームのフィーリングでできる！全方向スクロールアドベンチャー。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥7,200	¥4,800	¥7,200
注文No	M2-20	M2-21	M2-22	M2-23

パンチボールマリオ　ハドソン
カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
注文No	M2-24	M2-25	M2-26	M2-27

ロードランナー　システムソフト
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M2-28	M2-29	M2-30	M2-31

ボルガード　dBソフト
3機合体！衝撃のメカシューティングゲーム！次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	3D
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥6,800
注文No	M2-32	M2-33	M2-34	M2-35

サンダーフォース　テクノソフト
スクロールゲームの決定版！縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900
注文No	M2-36	M2-37	M2-38	M2-39

大脱走　キャリーラボ
ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、攻撃、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2DD
価格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400
注文No	M2-40	M2-41	M2-42	M2-43

ちゃっくんぽっぷ　ニデコ
かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われた“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500
注文No	M2-44	M2-45	M2-46	M2-47

ブラックオニキス　BPS
人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ
価格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800
注文No	M2-48	M2-49	M2-50	M2-51

プロフェッショナル麻雀　シャノアール
実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M2-52	M2-53	M2-54	M2-55

サラダの国のトマト姫　ハドソン
カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

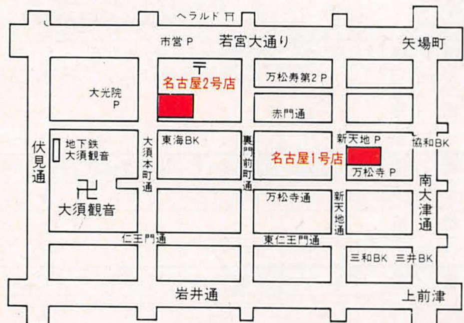
機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M2-56	M2-57	M2-58	M2-59

ザ・コックピット　コムパック
今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機種	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	X-1	MZ-1500
メディア	5″2D	テープ	テープ	QD
価格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
注文No	M2-60	M2-61	M2-62	M2-63

東京 — 名古屋 — 札幌 お申し込みは

ツクモ全店棚卸し決算



オープン！
═名古屋2号店═

ニューメディアプラザ ツクモ

〜ホビーからビジネスまで〜

☎052-251-3399

PC-6001mkⅡSR

PC-6001mkⅡSR ………… ¥89,800

PC-KD252 ………………… ¥67,800

●サービス品

データーコーダー

オリジナルソフト5本

Joyメカ I 型

定価 ¥157,600

■クレジット例（送料共）

回数	1回目	2回目以降
24回	¥6,390	¥7,200 ×23回
36回	¥5,810	¥5,000 ×35回

新製品



MZ-1500スペシャルセット

MZ-1500 ……………… ¥89,800

TX12T1 ……………… ¥67,800

（ナショナル12インチ1000文字モニター）

モニターケーブル …… ¥1,800

なんでもかんでもゲームパック（QD版2枚組）
クイックディスク10枚 ｝サービス品

定価¥159,400 特価¥94,800

通信販売の申し込み方

1 現金書留でご購入の際は、申し込み書同封の上、下記の所までお送り下さい。
住所 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機（株）通信販売部 BMI係

2 銀行振込でご購入の際は必ず、振込み前に申込み書をお送り下さい。又、商品名等を電話でお知らせ下さい。
TEL 03－251－9911

振り込み先

富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

3 クレジットでご購入の際は、お電話でお問い合せ下さい。

4 会員の方は会員番号をお書き下さい。

申し込み書 (BM.2係)

ご住所 〒

お名前 （会員番号 ）TEL

セット名 金額 送料 合計



九十九電機 株式会社

■通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱BM－2係

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03（251）0987
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03（251）0531～2
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03（253）4199
8号店	〒101	東京都千代田区外神田3-14-9	☎03（251）0099
名古屋店3F	〒461	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052（263）1681
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011（241）2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011（241）3999

■ご注文商品の中、未着の商品がございました時は通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

03-251-9911 大バーゲン 1月10日～2月20日

★ここがうわさの マイコンレディーの7号店

今年の冬も元気いっぱいのマイコンレディーたち。これからマイコンを始めてみたい方大歓迎!! 7号店でならあなたにぴったりの入門機が見つかります。周辺機器や小物の充実はもちろん、2Fに開設したワープロコーナーも好評です。



FM NEW 7 スペシャルセット

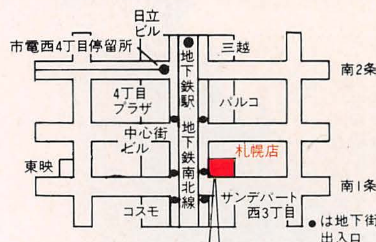
FM NEW 7 ··········¥99,800
TX12M2·············· ¥99,800
(ナショナル12インチ2000文字モニター)
モニターケーブル·····¥1,800
データーレコーダー ソフト10本 ｝サービス品
定価 ¥201,400
特価 ¥127,800

★札幌店在庫処分市

①PC-6001mkII ·····················ツクモ特価···¥59,800
●サービス｛データーレコーダー・ロードランナーのソフト／オリジナルジョイスティック・入門書

②精工舎プリンター
GP-500M·····························ツクモ特価···¥29,800
GP-500F·····························ツクモ特価···¥29,800
●サービス＝プリンターケーブル・プリンター用紙

※売り切れの場合はご容赦下さい。



札幌市中央区南2西3
さっしんビルB1
☎011-241-2299

★ラジオセンター店

●シャープ

PC-1261	定価¥39,800	通販特価··¥30,000
PC-1260	定価¥29,800	通販特価··¥23,500
CE-125S	定価¥36,800	通販特価··¥25,500
PC-1401	定価¥29,800	通販特価··¥22,500
PC-1350	定価¥36,800	通販特価··¥29,500
CE-201H	定価¥18,000	通販特価··¥14,500
CE-202M	定価¥35,000	通販特価··¥28,000

＝送料無料!!＝

MSX スペシャルセット

※MSXセットお買い上げの方に
Joyメカ1型(¥4,800)サービス中!!

スペシャルセット	Aセット	Bセット
カシオ PV-7 ···¥29,800	ナショナル(キングコング) CF-3000 ···¥79,800	MITSUBISHI(レタス) MLF-120 ···¥64,800
●サービス品 ソフト1本	●サービス品 Joyメカ1型 ソフト	●サービス品 Joyメカ1型 ソフト
合計特価¥26,800	合計特価¥71,800	合計特価¥57,800

通信販売の受付は 03(251)9911へ

●ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合せ下さい。

富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい)

■定休日 ●東京各店は毎週木曜日と第3水曜日 ●名古屋店は毎週月曜日 ●札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日 ★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

ずい分、夢中にさせてくれる

EXCITING LASER GAME

ニューゲームも、ぞくぞくと登場。ゲームは今、光の時代へ突入です。



パルコムとレーザーディスクがつくる、エキサイティングレーザーゲーム。従来のゲームをしのぐ面白世界が拡がります。さらに今、新しいゲームソフトも、ぞくぞくと登場。レーザーディスクの鮮明な画像がすごい迫力でせまってくるリアルゲームや、コンピューターと対話しながら楽しむ知能的なゲームなど。バリエーションも、ますます充実。その楽しさに引きずり込まれてしまうこと間違いなし。いよいよゲームは、光の時代へと突入です。さあ、思いっきりエキサイティングな世界にひたってください。

ジョイスティック
PX-JY7(別売) ¥3,500



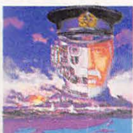
日本海大海戦より



アストロンベルト
コンピュータープログラム入りレーザーディスク
UFOを撃破して、敵母船を破壊できるか。
PG001 ¥9,800



ストライク・ミッション
コンピュータープログラム入りレーザーディスク
戦闘機が作戦をこなし帰還できるかどうか。
PG002 ¥9,800



日本海大海戦～海ゆかば～
コンピュータープログラム入りレーザーディスク
連合艦隊を操り、敵バルチック艦隊と戦う。
近日発売 ジャケット制作中



バッドランズ
コンピュータープログラム入りレーザーディスク
反射神経を競う西部劇アニメーションゲーム。
PG004 ¥9,800



スター・ファイター
コンピュータープログラム入りレーザーディスク
これまでにない迫力のスターウォーズゲーム。
近日発売 ジャケット制作中





ミステリーディスク殺人はいかが? レーザーディスク専用プログラムカセット その難事件をはたして解決できるか。(既発売のミステリーディスク「殺人はいかが?」¥5,800と必ず組み合わせてお楽しみください。) LCT001 ¥3,800 **ミステリーディスク 殺しの迷路** レーザーディスク専用プログラムカセット キーボードを操るあなたが探偵。(既発売のミステリーディスク「殺しの迷路」¥6,800と必ず組み合わせてお楽しみください。) LCT002 ¥3,800

ストライク・ミッションより

レーザービジョン用インターフェイス内蔵、スーパーインポーズ機能搭載。

レーザーディスクを自在に操るレーザービジョンプレーヤー用インターフェイス内蔵。/ パルコムはLD-7000などのレーザービジョンプレーヤーがダイレクトにジョイントできるインターフェイスを内蔵。レーザーディスクを自在にコントロールして、リアル映像のレーザーゲームを楽しんだり、効果的学習をすることができます。オリジナルビデオがつくれるスーパーインポーズ機能搭載。/ レーザーディスクやVTR、TVの画面にパソコン画面の絵や文字を合成できるスーパーインポーズ機能を搭載。アダプターなどを使わずに、自分だけのオリジナルビデオがつくれます。またVTRをつなぐと、そのまま合成画面を録画できます。ステレオコンピューターサウンド。/ 本体内部にステレオアンプと2スピーカーを内蔵。8オクターブ3重和音のシンセサイザーと共に、ステレオでコンピューターサウンドが楽しめます。MSX+P-BASIC(ピーベーシック)(パイオニアオリジナル拡張ベーシック)の搭載で、さらに多機能。/ ハード、ソフト双方の互換性を実現した共通言語MSXベーシックを採用。加えて、パイオニア独自のP-BASICを搭載。パイオニアの映像・音響機器を思いのままに操作できるシステムコントロール機能、パソコン文字を好きな大きさで表示したり、パソコン画面のワイプができるグラフィック機能、ステレオで、しかも任意に定位させられるサウンド機能など、パソコンの新しい世界を拓く、多彩な機能を発揮します。

全国書店で発売中！

新アマチュア無線受験マニュアル

SPRING 1985 GO

月刊ラジオの製作別冊

第15版 価格 1,400円



昭和60年春期アマチュア無線技士国家試験緊急対策編

■主な掲載内容

- 無線工学精選問題全75
- 電波法規精選問題全75
- 国試既出問題／予想問題全150
- 受験から開局まで手続き方法の解説
- 合格者は語る！受験ドキュメンタリー
- その他　受験会場マップ

特別付録

- 国家試験センター・受験申請書
- 試験手数料払込み用紙
- 実物大！試験問題

祈る！合格！

この春、国試合格をねらうキミにおくる受験指導書の決定版！
先輩は、本書からハム・ライフをスタートしました。

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
TEL. 03(445)6111(代)

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE V





定価1500円

好評発売中!!

43機種231本のパソコン・ソフトを満載

各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき
ゲームを楽しみながらプログラミングの学習に役立ちます

※お求めはお近くの書店,または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎ 03-445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島 3 - 2 - 4 ☎ 06-203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23 ☎092-431-7411

斬新な飛行感覚に人気集中！

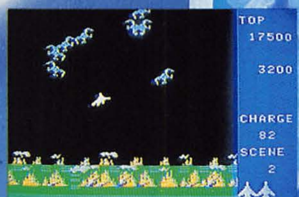
EXERION

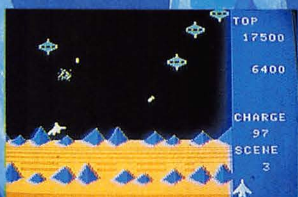
エクセリオン

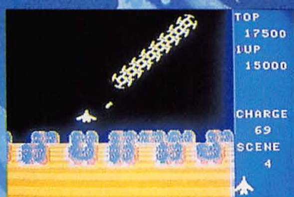
MSX用ROMでついに発売

定価4,500円　制作著作：(株)ジャレコ　発売元：電波新聞社









マイコンソフト

スーパー・ゲーム・シリーズ

どこまで続くディスク革命…

いま3.5インチ フロッピィ・ディスクの時代！

編集部

なぜ3.5インチフロッピィなのか？

パソコンにフロッピィは常識

パソコンの補助記憶媒体というと少し前までは，オーディオ・カセット・テープが主流でしたが，現在ではすぐにフロッピィ・ディスクが浮かぶほど，フロッピィ・ディスク・ユニット（以下FDユニット）が普及しています。

FDユニットは，アクセス・タイムがテープに比べ，格段に速いだけではなく，ランダム・アクセス・ファイルが使用できるなど，「一度使いだしたらやめられない」といわれるほど便利なものです。



◀3.5インチフロッピィ

つい数年前までは，FDユニットは5インチ1ドライブのものでも数十万円もして，一般のパソコン・ユーザーでは，とても手の届く製品ではありませんでした。しかし，現在では量産化により，5インチ2ドライブで10万円前後の製品も販売されており，また，メディア（媒体）も量産により，購入することができるようになりました。

さらに最近では，技術進歩によるFDユニットの小型化と低価格化が進み，取扱いが手軽でしっかりした3.5インチフロッピィが広く採用されるようになってきています。

小さなドライブ機構

「軽薄短小」という言葉がありますが，エレクトロニクス分野ではその進歩を背景に，ヘッドホン・ステレオなど，小さくてスマートな製品が続々生まれてきています。

パソコンだって，なるべく小さなほうがいい…。3.5インチフロッピィはそんな時代の要望を先取りした，未来派志向のディスクなのです。

取扱いの便利なメディア（媒体）

難しかった5インチフロッピィの扱い

ところで，5インチフロッピィを保護する塩化ビニル製のジャケットは，それほど丈夫なものではないため，メディア（媒体）の取扱いには，かなりの注意が必要になります。

ヘッド・アクセス・ホール（データを読み込むためのジャケットの穴）に誤ってふれてしまうと，大切なデータを破壊してしまいますし，折り曲げたり，ほこりに弱いという欠点もあるのです。

ようするに，5インチフロッピィの取扱いには，細心の注意が必要なのです。

誰でも扱える3.5インチフロッピィ

ところが，3.5インチフロッピィは，フロッピィ・ディスク本体がプラスチック製のハード・ケースの中に組み込まれていて，外からのショックに強く，またオート・シャッタ機構により，通常はヘッド・ウインドウが閉じられていて，ホコリから大切なデータを守ってくれます。

これだと，ポケットに入れての持ち運びもOK。机の中に置いといても，じゃまにはなりません。

今後，3.5インチフロッピィは，ますます多くの人に利用されるでしょう。

3.5インチFDユニットとメディアのしくみ

FDユニットの特徴

3.5インチは小型，大容量記憶，高信頼性，使いやすさを目標に設計されています。パソコンやワープロなどのOA機器の記憶装置として，現在主流の5インチFDユニットと同等の容量，性能を3.5インチFDユニットに実現させることにより，今後の普及が大きく期待されています。

FDユニットの基本構成

3.5インチFDユニットの基本構成は，DCダイレクト・モータ，ステッピング・モータ，磁気ヘッド，制御回路部よりなっています。

DCダイレクト・モータは，1分間に300回転し，モータ軸には5インチFDユニットと異なるチャッキング機構が取り付けられています。チャッキング機構は，ディスクの中央の芯金とマグネットにより吸着させ，回転中心に正確に位置決めされるように工


▲本体ウラのDCダイレクト・モータ

夫されています。

ステッピング・モータ

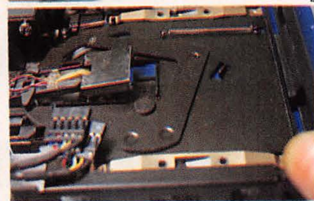
ステッピング・モータは，ヘッドの移動を行なうモータで，コントローラからの指令により，目的のトラックにヘッドを移動させます。ヘッドの送りピッチは，記憶容量320Kバイトで67.5TPI(1インチ当りのトラック数)，640Kバイトで135TPIです。

▲ヘッド移動用のステッピング・モータ

磁気ヘッド

磁気ヘッドは，情報の書込み，読み出しを行なうギャップと，記憶した信号の両側を消去するためのギャップを持っています。基本的には，5インチFDユニットのヘッド構造と同じです。

◀FDユニット3.5インチフロッピィをさし込んだ状態



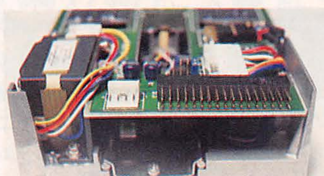
◀磁気ヘッド部

制御回路部

回路部は，装置が小型化された分だけ小さくする必要があり，大幅なLSI化がされています。

コントローラとのインターフェース

コントローラとのインタフェースは，34ピンの信号コネクタをかいして行なわれ，信号の送受信などは，すべて5インチFDユニットの仕様と，同一となっています。このため，コントローラ部を新しく設計しなくても，そのまま接続できます。



▲コントローラとインタフェースをつなぐ34ピン・コネクタ

また電源は，+5V，+12Vの2種があり，4ピンのコネクタから供給されています。

［メディア］

3.5インチFDユニット用のメディア(ディスク)は，非常にコンパクトでハード・ケースを使用することにより，初心者でも安心して気軽に使えるようになっています。この原型はソニー社により開発されたもので，ハード・ケース（シェル）の中にディスクをおさめ，ヘッド・アクセス・ウインドウは，金属製のシャッタで閉じられています。この媒体の特徴は，つぎのような点にあります。

1　一番の悩ましい問題であったディスク表面への指紋，ゴミなどの，付着を防ぐシャッタが設けられている



▲3.5インチフロッピィのヘッド・アクセス・ウインドウ

2　ディスクをFDユニットにチャッキングさせるとき，軟らかいディスク内径を直接クランプせず，金属製芯金を接着させ，チャッキング精度を向上させている

3　ハード・ケース部分に合成樹脂などを用いることにより，剛性を増すとともに形状を小型にしたため，インデックス・ラベルに直接ボールペンで記入できること，そして保管や持ち運びが簡単になっている

《第1表》3.5インチFDユニット採用のパソコン

会社名	機種名
富士通	FM−77
NEC	PC-6601
NEC	PC-6601SR
IBM	JX
SONY	SMC-777
APPLE	MACINTOSH
HEWLETT-PACKARD	HP9000シリーズ200モデル216
DATA GENERAL	DATA GENERAL ONE
ACT	APRICOT PORTABLE
GAVILAN	MOBILE COMPUTER
TEXAS INSTRUMENTS	PRO-LITE COMPUTER

《第2表》3.5インチFDユニット一覧

会社名	機種名
富士通	マイクロFDユニット MB27631
三洋	MFD−30
ソニー	HBD−50
東芝	HX−F100
三菱	L−80FD

マイコンBASICマガジン 2月号目次

©マイコンBASICマガジン2月号
第4巻　第2号
昭和60年1月25日印刷
昭和60年2月1日発行
定価　350円

電波新聞社　1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その31

Dr.D & つぐ美の

プログラム・クッキング
(追いかけゲームの巻)



編 集 部

はーい，つぐ美です！ 今日も楽しく，プログラム・クッキングのお時間です。

今回のお料理は，追いかけゲームをアレンジした「追いかけバーガー」です。ところで，84年11月号で紹介した「宇宙風味のＵＦＯ焼きそば」は，いかがでしたでしょうか？ まずかったって人は，もっともっとこのコーナーを読んでもらって，一流のコックさんになってくださいネ！

それでは，ミュージックにのってDr.といっしょに，プログラム・クッキングを，さあ始めましょう！

♪と～し～のは～じめのためし～とて～おりょ～りじょ～ずになりま～しょね♪

★追いかけバーガーの内容

このお料理では，ハンバーグ（あなた）が野菜を食べて太ろうとしているところへ２個のパンが追いかけてきて，バーガーをサンドイッチにしようとじゃまをします。

クッキング・ポイントは，パンの追いかけルーチンの味つけと，ハンバーグの移動処理の工夫にあります。

今月のメニュー
追いかけバーガー



調理時間
45分

材　料
ハンバーグ（プレイヤー）
パン（敵）
野菜（スコア・ポイント）
調味料（マスタード[8]，ケチャップ[2]，塩[4]，コショウ[6]）

まずは材料をそろえよう

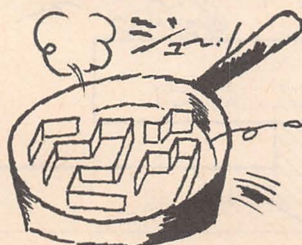
つぐ美：それでは，Dr.お願いします。

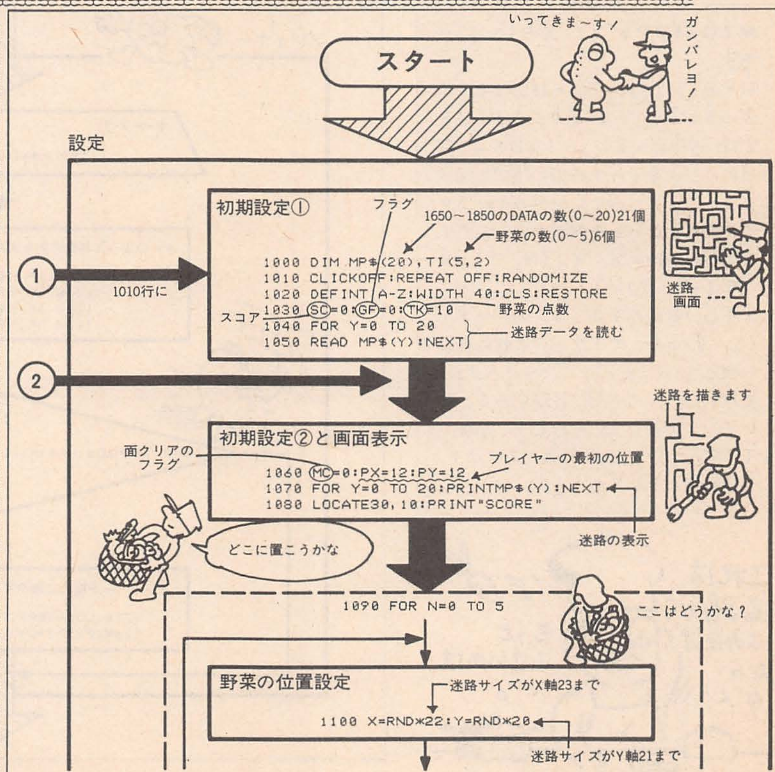
Dr.D：うむ，♪エプロンつけてルンルン…♪ 失礼！ では，右上の今月のメニューをごらんあれ。とてもシンプルなゲーム，いや料理だな。材料は，ハンバーグ，パン，野菜，そして調味料だけだ。

なにはともあれ，フライパン(モニタ)をあたためようか。

★初期設定(1000～1080行)

Dr.D：ここは，いつものように，これから使う材料をそろえて，下ごしらえをするところだ。フライパンが十分にあたたまったら，準備ＯＫ！ バターを落とすとジュジューッと，ほら，迷路ができあがっていくぞ(1040～1050，1070行)。





フライパンに材料を入れます

Dr.D：迷路ができあがったら，つぎは登場キャラクタ（材料）の配置を決めよう。

★ハンバーグの位置設定(1060行)

Dr.D：まずはハンバーグをどこに置くかだが，これはゲーム・スタート時はX＝12，Y＝12の位置にしておいた(1060行)。

★野菜の位置設定(1090～1130行)

Dr.D：つぎは野菜だが，野菜は全部で六つ用意した。さてどこに置くかだが，よく考えてみると，カベの中に野菜を置くのはまずいな。それに，野菜が迷路の外にはみでるのもおかしい。そこで，1100行では迷路(タテ21×ヨコ23)の範囲内で，乱数発生させてＸＹ座標を計算し，1110行でその位置にカベがあるかどうかを判定しているんだ。カベがあれば，1100行にもどってやり直すし，なければ1120行で野菜の位置が決定だ。

つぐ美：よくわかりますけど，1110行のＭＩＤ＄(　)と1120行のＴＩ(　)はなんですか？

Dr.D：その説明は，もうちょっと待ってもらって，つぎはー。

★パンの位置設定(1140～1170行)

Dr.D：ここも，原理は野菜の位置を決めるときと同じだ。パンは２個用意したから，式も二つずつあるだろう。

さあ，ここまでは問題なかろう。では，つぐ美くんの質問に答えるとするか。

> **ＭＩＤ＄(ＭＰ＄(Ｙ)，Ｘ＋１，１)＝"▩"**
>
> ＭＰ＄(Ｙ)には，1650～1850行の迷路データが入っています。そこでＭＩＤ＄では，迷路データのＸ＋１番目から１個目のデータをとって右辺の"▩"と比べます。つまり，そこにカベのキャラクタがあるかないかを判断してるのです。
>
> **ＴＩ(Ｎ，０)＝Ｘ：ＴＩ(Ｎ，１)＝Ｙ：ＴＩ(Ｎ，２)＝１**
>
> ＴＩ(　)は配列変数です。50行でＴＩ(５，２)となってますが，これは野菜の数六つ(０～５)と，三つ(０～２)の変数(Ｘ座標，Ｙ座標，野菜があるかないか）を定義しているのです。なお，ＴＩ(Ｎ，２)＝１は，野菜があれば１，なければ０としてあります。



カベの中には置けません！

そこはカベ？

```
1110 IF MID$(MP$(Y),X+1,1)="■" THEN 1100
```

Yes / No　Xが0にならないように

位置決定

```
1120 TI(N,0)=X:TI(N,1)=Y:TI(N,2)=1
```

野菜のXY座標　ここに決めた！　野菜の存在

```
1130 NEXT
```

ガオーッ!!

敵の位置設定

```
1140 T1=RND*22:K1=RND*20
1150 T2=RND*22:K2=RND*20
```

動けません…

そこはカベ？

```
1160 IF MID$(MP$(K1),T1+1,1)="■" THEN 1140
1170 IF MID$(MP$(K2),T2+1,1)="■" THEN 1140
```

Yes / No

10点

スコア表示

```
1180 LOCATE32,12:PRINTSC
```

プレイヤー

キー入力　プレイヤーの移動量

```
1190 K$=INKEY$(0):DX=0:DY=0
```

キーによって移動方向を決める

```
1200 IF K$="2" THEN DY=1
1210 IF K$="4" THEN DX=-1
1220 IF K$="6" THEN DX=1
1230 IF K$="8" THEN DY=-1
```

カベだ　ウーム，どっちに動くか？

そこはカベ？

```
1240 IF MID$(MP$(PY+DY),PX+DX+1,1)="■" THEN 1270
```

Yes / No　急げ!!

プレイヤーを進めて表示する

```
1250 LOCATEPX,PY:PRINT" ";:PX=PX+DX
1260 PY=PY+DY:LOCATEPX,PY:PRINT"A";
```

さあ，料理開始。パンの動きに注目せよ！

Dr.D：よし，ここまでくれば，あとはいっきに料理開始だな。

影：ゴク！（おじゃまします）

つぐ美：まだ早いの！　ゴーン!!

★ハンバーグの移動(1190～1260行)

Dr.D：まずはハンバーグをフライパンに入れて，おもむろに調味料（キー操作：[8][2][4][6]）をパッパーとな。そしてササーッといためるとー。

つぐ美：動いてますね。1190行のＤＸとＤＹってのは，ハンバーグの移動量ですね。だから，1200～1230行でＤＸ，ＤＹが１とか－１になってるんですね。

それと1240行は，え～と，さっき教えてもらったＭＩＤ＄（ ）で，カベかどうかの判定をしてるんですね。

Dr.D：よ～し，つぎだ!!

★パンの移動(1270～1420行)

影：まだできないのか？

つぐ美：ほんと，**ウルサイの，ボカッ!!**

ここもハンバーグの移動と同じ……じゃないですよ，Dr.！

Dr.D：グハハハ（つい笑ってしまった）！そううまくはいかないのさ。しかし，ここがこの料理の一番大切なところだから，よーく聞いといてくれよ。

> **追いかけルーチンのポイント**
> 追いかけのしくみは，逃げる者（ハンバーグ）と追いかける者（パン）の座標の比較から始めます。互いのＸＹ座標を比べて，相手（逃げる者）のほうが大きければ右または下に，小さければ左または上に自分(追いかける者)を動かすのです。あとは，これをくり返すだけです。

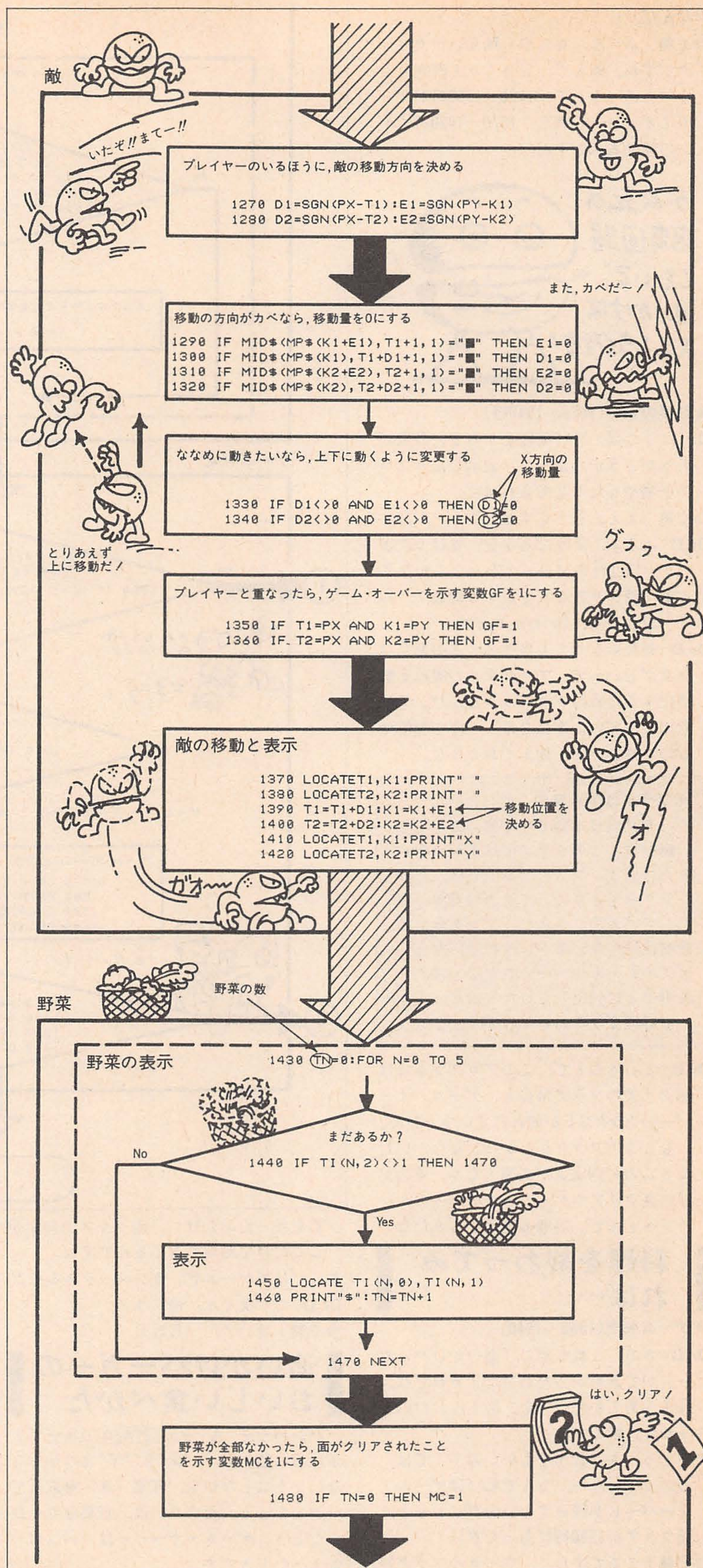
Dr.D：では，具体的にプログラムの説明をしよう。1270～1280行が，上で説明したハンバーグとパンのＸＹ座標比較と方向決定のか所だ。

つぐ美：でも，**SGN( )**ってなんですか？

Dr.D：Ｄ１，Ｄ２，Ｅ１，Ｅ２は，２個のパンの移動量なんだ。そしてＳＧＮ（ ）は，カッコ内の値の正負によって１，０，－１の値を返してくる関数。もちろん，カッコの中ではハンバーグとパンの座標の比較をしてるんだよ。

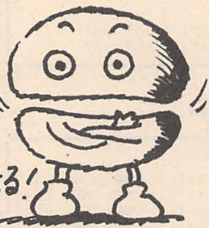
つぐ美：それで，なっとく！　1290～1320行はカベの判定ですし…，あれっ，1330～1340行はなんでしょう？

Dr.D：ななめ移動のテクニックさ。ななめに移動するということは，ＸＹ座標の移動量がともに０でないときだな。そしてそのときは，とりあえずＸ方向の移動量を０にして，Ｙ方向だけ移動させるようにしてるのさ。これも，重要なテクニッ



クなんだ。

つぐ美：ふ～ん，なにやら難しいテクニックですね。あとで，じっくりと研究しようっと！ そして，1350～1360行がゲーム・オーバーの判定，1370～1420行でパンの移動表示ですね。



★野菜の表示(1430～1540行)

Dr.D：ここは，特に問題なかろう。野菜があるかどうかによって，表示したりスコアを増やしたりしてるわけだ。

つぐ美：ええ，そうですね。

Dr.D：ふふふ，そうだろうな。ではつぐ美くん，1480行のMCってなんなのかな？

つぐ美：面クリアなら1にする変数？ ん？ むむむっ，Dr.わかりませ～ん！

Dr.D：わからなくても当然！ このMCはフラグといって，プログラムの流れを簡略化するためのテクニックなんだ。その意味はつぎのようになる。一度で理解するのも難しいが，覚えておこうな。

> **★フラグは信号旗のこと!?**
>
> フラグは日本語でいう旗のことでこの旗を見ることで意志の伝達がはかれるわけです。プログラム上では，このフラグを1と0にして意志の有無を表わしています。さらに，プログラムの簡略化につながるというのは，たとえばゲーム・オーバーの判定などは，その場ごとに判定していたものを，1か所で処理できるわけなのです。

Dr.D：ということで，このプログラムには面クリアのフラグMCと，ゲーム・オーバーのフラグGFが使われているわけだ。

もしこのフラグがなかったなら，いたるところに判定文が必要となり，そのたびに面クリアやゲーム・オーバーのルーチンへとんで，処理も遅くなるんだな。

料理を終わってみれば……

★ゲーム判定(1550～1640)

Dr.D：さあ，これでぶじ「追いかけバーガー」ができあがったわけだ。それでは，味みとあとかたづけを，影くんにたのもうかな。影く～ん!!

影：えっ，もう食べてもいいの？ では，ガブッ！ ん～，なんで私にはゲーム・オーバーしか残ってないの?? おっと，面クリアが1550行にあったぞ。

つぐ美：ここですね！ さっきのフラグMCを使ったおかげで，面クリアの判定がここだけで処理できてるんですね。

影：では再ゲームで，ガンバッテみるか!!

Dr.D：つぐ美くん，帰ろう！

つぐ美：はい！……END

```
1490 FOR N=0 TO 5
```

プレイヤーが野菜と重なっていて，その野菜はまだあるか？

```
1500 IF TI(N,0)<>PX THEN 1540
1510 IF TI(N,1)<>PY THEN 1540
1520 IF TI(N,2)=0 THEN 1540
```

No / Yes

スコアをふやして宝を消す

```
1530 SC=SC+TK:TI(N,2)=0
1540 NEXT
```

野菜があったぞ！ / スコア / はい，おめでとう！

ゲーム判定

面クリアだったら，野菜の点をふやして面の表示までもどる

```
1550 IF MC=1 THEN TK=TK+10:MC=0:CLS:GOTO1060
```

Yes → ① / No

さあ，もう一度ガンバルゾ!! / ガクッ，トボトボ……

ゲーム・オーバーか？

```
1560 IF GF=0 THEN 1180
```

ゲーム・オーバーのフラグ

ゲーム・オーバーの表示

```
1570 GF=0:LOCATE4,10
1580 PRINT"SCORE = ";SC
1590 LOCATE2,15
1600 PRINT"ﾓｳ 1 ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
```

さあ，ガンバッテ！

もう1回やるか？

```
1610 A$=INKEY$(0)
1620 IF A$="Y" THEN 1010
1630 IF A$="N" THEN END
1640 GOTO1610
```

Yes → ② / No

おつかれさん！ / あー，つかれた～

※1650～1850行のDATA文は省略

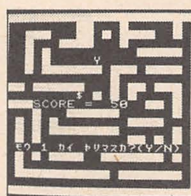
エンド

追いかけバーガーのおいしい食べかた

ハンバーグ"A"を[8][2][4][6]のキーで上下左右に動かし，パン"X""Y"につかまらないようにしながら，野菜"$"を取っていきましょう。面クリアは，野菜を六つ取ったとき。ゲーム・オーバーは，パンにつかまったときです。

●移植上の注意点

移植変更リスト（**リスト2**）に加えて，若干の変更か所があります。MZ系は，RND＊20をINT（RND＊20）に，LOCATEをCURSORに変更。PC-6001系は，RND＊20をINT（RND＊20)に，また，1660と1840行をカットして，さらに，1000，1040，1070，1100，1140，1150行の20を19にします。



▲追いかけバーガーの画面

《リスト1》追いかけバーガーのリスト(X1/C/D用)

```
1000 DIM MP$(20),TI(5,2)
1010 CLICKOFF:REPEAT OFF:RANDOMIZE
1020 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLS:RESTORE
1030 SC=0:GF=0:TK=10
1040 FOR Y=0 TO 20
1050 READ MP$(Y):NEXT
1060 MC=0:PX=12:PY=12
1070 FOR Y=0 TO 20:PRINTMP$(Y):NEXT
1080 LOCATE30,10:PRINT"SCORE"
1090 FOR N=0 TO 5
1100 X=RND*22:Y=RND*20
1110 IF MID$(MP$(Y),X+1,1)="■" THEN 1100
1120 TI(N,0)=X:TI(N,1)=Y:TI(N,2)=1
1130 NEXT
1140 T1=RND*22:K1=RND*20
1150 T2=RND*22:K2=RND*20
1160 IF MID$(MP$(K1),T1+1,1)="■" THEN 1140
1170 IF MID$(MP$(K2),T2+1,1)="■" THEN 1140
1180 LOCATE32,12:PRINTSC
1190 K$=INKEY$(0):DX=0:DY=0
1200 IF K$="2" THEN DY=1
1210 IF K$="4" THEN DX=-1
1220 IF K$="6" THEN DX=1
1230 IF K$="8" THEN DY=-1
1240 IF MID$(MP$(PY+DY),PX+DX+1,1)="■" THEN 1270
1250 LOCATEPX,PY:PRINT" ";:PX=PX+DX
1260 PY=PY+DY:LOCATEPX,PY:PRINT"A";
1270 D1=SGN(PX-T1):E1=SGN(PY-K1)
1280 D2=SGN(PX-T2):E2=SGN(PY-K2)
1290 IF MID$(MP$(K1+E1),T1+1,1)="■" THEN E1=0
1300 IF MID$(MP$(K1),T1+D1+1,1)="■" THEN D1=0
1310 IF MID$(MP$(K2+E2),T2+1,1)="■" THEN E2=0
1320 IF MID$(MP$(K2),T2+D2+1,1)="■" THEN D2=0
1330 IF D1<>0 AND E1<>0 THEN D1=0
1340 IF D2<>0 AND E2<>0 THEN D2=0
1350 IF T1=PX AND K1=PY THEN GF=1
1360 IF T2=PX AND K2=PY THEN GF=1
1370 LOCATET1,K1:PRINT" "
1380 LOCATET2,K2:PRINT" "
1390 T1=T1+D1:K1=K1+E1
1400 T2=T2+D2:K2=K2+E2
1410 LOCATET1,K1:PRINT"X"
1420 LOCATET2,K2:PRINT"Y"
1430 TN=0:FOR N=0 TO 5
1440 IF TI(N,2)<>1 THEN 1470
1450 LOCATE TI(N,0),TI(N,1)
1460 PRINT"$":TN=TN+1
1470 NEXT
1480 IF TN=0 THEN MC=1
1490 FOR N=0 TO 5
1500 IF TI(N,0)<>PX THEN 1540
1510 IF TI(N,1)<>PY THEN 1540
1520 IF TI(N,2)=0 THEN 1540
1530 SC=SC+TK:TI(N,2)=0
1540 NEXT
1550 IF MC=1 THEN TK=TK+10:MC=0:CLS:GOTO1060
1560 IF GF=0 THEN 1180
1570 GF=0:LOCATE4,10
1580 PRINT"SCORE = ";SC
1590 LOCATE2,15
1600 PRINT"ﾓｳ 1 ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1610 A$=INKEY$(0)
1620 IF A$="Y" THEN 1010
1630 IF A$="N" THEN END
1640 GOTO1610
1650 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1660 DATA "■        ■■   ■     ■ ■"
1670 DATA "■  ■■■   ■■ ■ ■■■■  ■ ■"
1680 DATA "■  ■   ■■■■   ■       ■"
1690 DATA "■  ■ ■          ■■■■■ ■"
1700 DATA "■  ■ ■                ■"
1710 DATA "■  ■ ■■■■■■■ ■■■ ■■■■ ■"
1720 DATA "■            ■        ■"
1730 DATA "■■■ ■■■■■■   ■ ■■ ■■■ ■"
1740 DATA "■          ■ ■ ■    ■ ■"
1750 DATA "■■■■■■■      ■ ■ ■■ ■ ■"
1760 DATA "■   ■   ■■■■■■      ■ ■"
1770 DATA "■ ■ ■ ■        ■■■■   ■"
1780 DATA "■ ■ ■ ■■■■■■■■      ■ ■"
1790 DATA "■ ■ ■          ■■ ■ ■ ■"
1800 DATA "■ ■ ■ ■   ■         ■ ■"
1810 DATA "■ ■ ■ ■■■■  ■■■■■■■ ■ ■"
1820 DATA "■ ■                   ■"
1830 DATA "■ ■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
1840 DATA "■                     ■"
1850 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
```

《リスト2》機種別移植変更リスト

FM-7/77

```
1010 RANDOMIZE TIME
1020 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CLS:RESTORE
1190 K$=INKEY$:DX=0:DY=0
1610 A$=INKEY$
```

MSX

```
1010 KEYOFF:SCREEN0,0,0
1190 K$=INKEY$:DX=0:DY=0
1610 A$=INKEY$
```

MZ-1500

```
1010 CLS3
1020 RESTORE
1190 GET K$:DX=0:DY=0
1610 GET A$
```

MZ-80B/2000/2200

```
1010 CONSOLE C40
1020 RESTORE
1190 GET K$:DX=0:DY=0
1610 GET A$
```

PC-6001mkII/6601

```
1010 SCREEN 1,1,1
1020 CONSOLE 0,20,0,0:CLS:RESTORE
1190 K$=INKEY$:DX=0:DY=0
1610 A$=INKEY$
```

PC-8001/mkII,PC/8801/mkII、

```
1010 CONSOLE 0,25,0:RANDOMIZE(TIME)
1190 K$=INKEY$:DX=0:DY=0
1610 A$=INKEY$
```

S1

```
1010 SCREEN0,0,1:RANDOMIZE (TIME)
1190 K$=INKEY$:DX=0:DY=0
1610 A$=INKEY$
```

《第1表》変数表

MP$( )	マップ
TI( )	野菜の位置と存在
SC	スコア
GF	ゲーム・オーバーのフラグ
TK	野菜の点数
TN	野菜の数
MC	面クリアのフラグ
PX, PY	ハンバーグのXY座標
T1, K1 T2, K2	パン1, 2のXY座標
DX, DY	ハンバーグの移動量
D1, E1 D2, E2	パン1, 2の移動量

新連載☆コンピュータ・グラフィクス☆

ジキル博士のアトリエ

青山コンピュータスクール：メロン

キミは偉大なCGアーチスト！それとも……？

MSX スプライト・エディタ『REIKO』

by 松田 浩

先月えらそーに『エディタなどに頼らないように』とかいってた本人が，エディタなどを作ってしまったのもおかしなはなしですが，あくまでも，キャラクタ・デザイン用にと作ったエディタなのであります。別名「パソコン方眼紙」。気軽にお使いください。

使用法

16×16のスプライトで，1キャラクタに3色まで使えます（つまり3枚のスプライトで，1キャラを構成している）。例によって，カーソル移動はカーソル・キーで操作します。

ドットのセットは，1～3のキーで対応する色のドットが打て，Qでリセットです。さらに，スペースでコマンド・モードに移ります。

●コマンド・モードの操作法

コマンド・モードでは，カーソルの上下でコマンドを決め，スペース・キーで実行になります。

①**ローテーション**：キャラクタを回転させます。カーソル・キーを押した方向を，上にもっていきます。

②**R－L**：キャラクタの左右を反転します

③**U－スクロール**：上方向に，1ドットのみスクロールします。ローテーションと併用すると効果があります。

④**データ**：1～3のキーで，対応する色のスプライト・パターン・データを得ます。エディタ・スクリーン上の，キャラクタのデータを得ます。

⑤**スプライト**：エディタ・スクリーン上のキャラをスプライトに直し，右下に表示します。

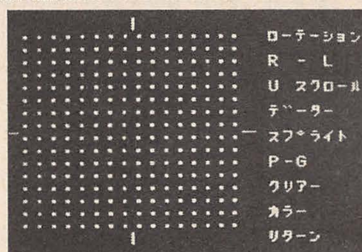
⑥**P－G**：カーソルの上下で，1～9のキャラクタを選択します。Pでその場所にキャラをPUTし，Gでその場所に入っているキャラをGETします。PUTするときは，そのキャラを一度スプライトに直してください。

⑦**クリア**：クリアです。

⑧**カラー**：カーソルの上下で色の選択，左右でその色の対応するキーを選択します。キーと色の関係は，エディタ・スクリーンの上に表示します。

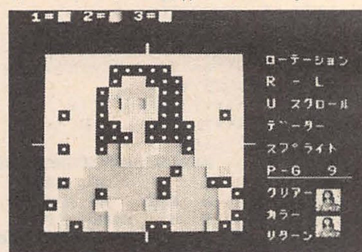
⑨**リターン**：コマンド・モードから，エディット・モードにもどります。

なお，P－Gコマンドからコマンド・モードにもどるときはRキーを，データ・カラー・コマンドからは，スペース・キーでもどります。

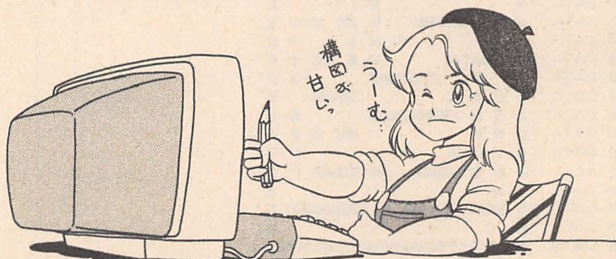


《写真1》コマンド・モードの画面

写真1は，コマンド・モードの状態にあります。そして，画面右にあるコマンドを，カーソル・キーで操作するのです。



《写真2》モナリザだって描けちゃう



あの名画「モナリザの微笑」も,「REIKO」なら**写真2**のように美しく描けるのです。

弱　点

●**オール・ベーシックなので遅い**…特にコマンドの①と⑤,そして⑥のGETが遅い。ごかんべんを…。

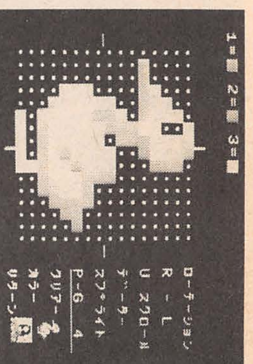
●**キャラクタ設定は9個**…まあ，9個も設定できれば十分でしょ。データを記録したらクリアして，つぎを作ればいいんだから(と開き直る)。

と，まあこんなところで，全体的には使いこなせるようになると，かなり便利なものだと思います。ぜひ，おためしあれ！

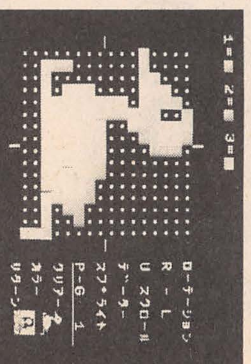
P.S. 背景を変えたいときは，15行のCOLORを変えてください。P－Gコマンドをうまく使うと，キャラの動きが見られます。

参考までに

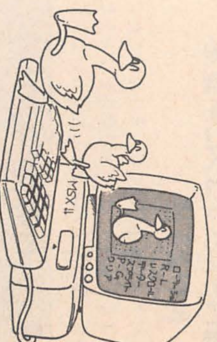
「REIKO」は，キャラクタ・デザイン用でしたが，実はデータ作成型のエディタが，1月18日発売の月刊「マイコン」2月号に掲載されます。ぜひ，読んでください。



《写真3》アヒルのキャラクタです



《写真4》アヒルの動きを表現しました



《リスト1》MSXスプライト・エディタ「REIKO」のプログラム・リスト

```
5 CLEAR1600
10 REM ﾍ●ﾟｷH◢ EDITER
15 COLOR15,1:SCREEN1,2:KEY OFF:ON INTERVAL=30 GOSUB300
20 DIM X$(16),R$(16),C$(3),C(30)
25 C$(1)="h":C$(2)="p":C$(3)="x"
100 GOTO10000
105 X=8:Y=8:V=1:W=1:C(1)=1:C(2)=1:C(3)=1
110 A=STICK(0):IFA>0GOTO150
115 Z$=INKEY$:IFZ$="q"GOTO200
117 IFZ$=" "GOTO505
120 Z=VAL(Z$):IF(Z<1)OR(Z>3)GOTO110
125 INTERVALOFF:MID$(X$(Y),X,1)=C$(Z)
130 LOCATEX,Y+3:PRINTC$(Z)
140 INTERVAL ON:GOTO110
150 INTERVAL OFF:LOCATE1,Y+3:PRINTX$(Y)
155 X=X-(A=7)*(X>1)+(A=3)*(X<16):Y=Y+(A=5)*(Y<16)-(A=1)*(Y>1)
160 LOCATEX,Y+3:PRINT"*"
165 FORI=1TO80:NEXTI:GOTO140
200 INTERVALOFF
205 LOCATEX,Y+3:PRINT".":MID$(X$(Y),X,1)="."
210 GOTO140
300 IFV=1THENV=0:LOCATE1,Y+3:PRINTX$(Y):RETURN
305 V=1:LOCATEX,Y+3:PRINT"*"
310 RETURN
500 REM ﾓｰﾄﾞ ｾｯﾄ
505 INTERVALOFF:LOCATE19,W*2+3:PRINT"((((((":Q=W
510 A=STICK(0):W=W+(A=5)*(W<9)-(A=1)*(W>1)
520 LOCATE19,Q*2+3:IFINKEY$<>" "THENFORI=1TO80:NEXT:PRINT"        ":GOTO505
530 ONWGOTO630,700,710,1600,800,900,720,600,540
540 GOTO140
600 LOCATE0,0:PRINT"1=h 2=p 3=x":Q=1
602 E=C(Q):VPOKEBASE(6)+12+Q,E*16
605 A=STICK(0):E=E-(A=1)*(E>0)+(A=5)*(E<15):Q=Q-(A=7)*(Q>1)+(A=3)*(Q<3)
610 IFINKEY$<>" "THENC(Q)=E:FORI=1TO80:NEXT:GOTO602:ELSE505
630 A=INT(STICK(0)/2)
635 IFINKEY$= " "GOTO505
640 IF A=0GOTO630
645 LOCATE20,5:PRINTA
650 FORI=1TO16:R$(I)="":FORJ=1TO16:ONAGOSUB670,680,690:NEXT:NEXT
660 FORI=1TO16:X$(I)=R$(I):LOCATE1,3+I:PRINTX$(I):NEXT:GOTO505
670 R$(I)=R$(I)+MID$(X$(J),17-I,1):RETURN
680 R$(I)=R$(I)+MID$(X$(17-I),17-J,1):RETURN
690 R$(I)=R$(I)+MID$(X$(17-J),I,1):RETURN
700 FORI=1TO16:R$(I)="":FORJ=1TO16:R$(I)=R$(I)+MID$(X$(I),17-J,1):NEXT:NEXT:GOTO
660
710 FORI=1TO15:R$(I)=X$(I+1):NEXT:R$(16)=X$(1):GOTO660
720 FORI=1TO16:R$(I)="................":NEXTI:GOTO660
800 FORL=1TO3:S$="":FORK=0TO1:FORI=1TO16:A$=MID$(X$(I),K*8+1,8)
810 S=0:FORJ=1TO8:IFMID$(A$,9-J,1)=C$(L)THENS=S+2^(J-1)
820 NEXTJ:S$=S$+CHR$(S):NEXTI:NEXTK:SPRITE$(L)=S$:NEXTL
830 FORI=1TO3:PUTSPRITEI,(200,148),INT(VPEEK(BASE(6)+12+I)/16)-1,I:NEXTI
840 GOTO505
900 E=1
910 A=STICK(0):E=E+(A=5)*(E<9)-(A=1)*(E>1):LOCATE23,14:PRINTE
920 FORI=1TO3:PUTSPRITEI+3,(200,128),C(E*3+I),E*3+I:NEXTI
930 Z$=INKEY$:IFZ$="p"GOTO1000
940 IFZ$="g"GOTO1500
950 IFZ$="r"GOTO505
960 FORI=1TO80:NEXT:GOTO910
1000 FORI=1TO3:SPRITE$(E*3+I)=SPRITE$(I):C(E*3+I)=INT(VPEEK(BASE(6)+12+I)/16-1)
1010 NEXTI:GOTO920
1500 FORI=1TO16:R$(I)="................":NEXT
1510 FORL=1TO3:FORK=0TO1:FORI=1TO16
1520 U=ASC(MID$(SPRITE$(E*3+L),K*16+I,1)):FORJ=1TO8
1525 IF(UAND(2^(J-1)))<>0THENMID$(R$(I),K*8+9-J,1)=C$(L)
1530 NEXTJ:NEXTI:NEXTK:NEXTL
1540 GOTO660
1600 Z$=INKEY$:IFZ$=" "GOTO1700
1610 Z=VAL(Z$):IF(Z<1)OR(Z>3)GOTO1600
1620 FORI=1TO16:LOCATE19,I+3:PRINT"   :          ":NEXTI:PUTSPRITE0,(0,208),1,1
1630 FORK=0TO1:FORI=1TO16:S=0:FORJ=1TO8:IFMID$(X$(I),K*8+(9-J),1)=C$(Z)THENS=S+2
^(J-1)
1640 NEXTJ:LOCATE19+K*5,I+3:PRINTHEX$(S):NEXTI:NEXTK
1650 GOTO1600
1700 FORI=1TO16:LOCATE19,I+3:PRINT"             ":NEXTI:PUTSPRITE0,(0,0),0,0
1710 RESTORE20030:FORI=0TO8:READA$:LOCATE19,I*2+4:PRINTA$:NEXT:GOTO505
10000 REM ｲﾞﾈ
10005 FORI=1TO16:X$(I)="................":NEXT
10010 RESTORE20000:FORJ=1TO6:READA:FORI=0TO7:READZ$:VPOKEA*8+I,VAL("&h"+Z$):NEXT
:NEXT
10015 LOCATE9,3:PRINT")":LOCATE9,20:PRINT")":LOCATE0,12:PRINT"(................(
"
10020 FORI=0TO8:READA$:LOCATE19,I*2+4:PRINTA$:NEXT:FORI=1TO16:LOCATE1,I+3:PRINTX
$(I):NEXT
11000 GOTO105
20000 DATA  46,00,00,00,18,18,00,00,00
20005 DATA  40,ff,00,00,00,00,00,00,00
20010 DATA  41,80,80,80,80,80,80,80,80
20015 DATA 104,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
20020 DATA 112,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
20025 DATA 120,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
20030 DATA ﾛｰﾃｰｼｮﾝ,R - L,U ｽｸﾛｰﾙ,ﾃﾞｰﾀｰ,ｽﾌﾟﾗｲﾄ,P-G,ｸﾘｱｰ,ｶﾗｰ,ﾘﾀｰﾝ
```

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

活かして使おう MSXパソコンの巻

その5

ジョイ・スティック〜ビデオディスクまで

丹 治 佐 一

■MSXパソコンに手足を付けよう!?

パソコン本体だけでは，そうたいしたことはできません。いいとこ画面をにらみながら，高度なゲームを楽しむぐらいです。

パソコン本来の楽しみは，本体だけで楽しむものではなく，パソコンにいろいろなもの，つまり周辺機器を接続し，それらをコントロールしたり，利用することによって別の機能を付加していくことにあります。

パソコン本体だけでは，人間でいえば頭と体しかないようなもの。手足を付けなくては，せっかくの機能を使いこなすことはできません。あなたのパソコンにも手足を付けてみませんか？

では，MSXパソコンの手足となる周辺機器には，どんなものがあるのでしょうか？

◎ゲームに欠かせない〝ジョイ・スティック〟

白熱するゲームに，キー・ボードを使っていたのでは，キー・ボードがすぐにダメになってしまいます。そこで，〝ジョイ・スティック〟を使いましょう。

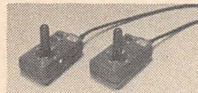
MSXパソコンのジョイ・スティック・コネクタに差込んで使います。ワイヤード方式とワイヤレス方式が出ています。


▼三洋 MJY-01 価格3,500円

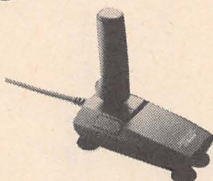

▲カシオ TJ-7 価格2,900円

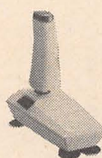

▲キヤノン VJ-200 価格3,400円

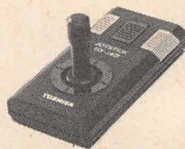

◀パイオニア PX-JY7 ワイヤレス 価格3,500円


▲ゼネラル PCJ-50 価格3,500円 2トリガ・ボタンも付いた，マニア向け設計


▲ソニー JS-75 ワイヤレス 価格16,800円


▲ビクター HC-J615 価格3,500円


▲日立 MPN-8001H 価格3,500円



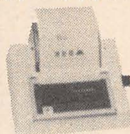
▲東芝HX-J401 価格3,500円

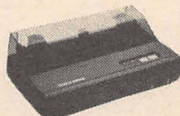
◎結果を紙面に出すための〝プリンタ〟

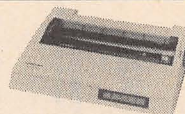
プログラムの実行結果や，画面のハード・コピーを取るには，プリンタが必要です。プログラムのバグ取りにも画面を使う場合より，プリント・アウトしたものの方がバグを見つけやすいですよね。それに，何といってもプリント・アウトさせたものは，〝パソコン〟，〝コンピュータ〟という感じがしてカッコいいですよね。

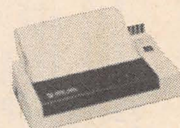
ドット・プリンタや，サーマル・プリンタ，カラー・プロッタ・プリンタなどがつなげます(MSXパソコンによって，プリンタ・インタフェース・カートリッジを付けなければならないものがあります)。

《ドット・マトリクス・プリンタ》


◀精工舎 GP-50MX 価格29,800円 低予算でシステム・アップができます。

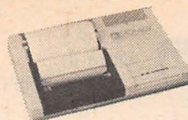

▶ブラザー M-1009X 価格49,800円

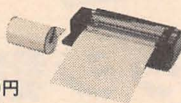

◀東芝 HX-P550 価格84,800円

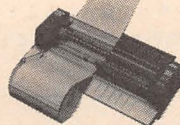

▶横河北辰 PL-500 価格84,800円

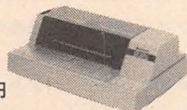
《カラー・プロッタ・プリンタ》

絵や文字を，4色を使ってプリント・アウトできる楽しいプリンタです。


◀アスター
MCP-40X
価格34,800円

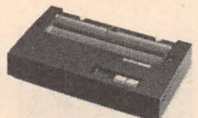

▶ソニー
PRN-C41
価格54,800円

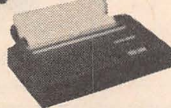

◀ゼネラル
PCP-5501
価格54,800円


▶松下
CF-2311
価格69,800円

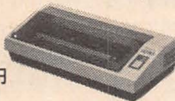
《サーマル・プリンタ》

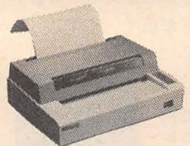
感熱式のプリンタで美しい印字と静かな動作音に特徴があります。ベーマガ掲載のプログラム・リストもこのタイプのプリンタで印字しています。

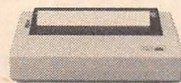

◀ブラザー
HR-5X
価格39,800円

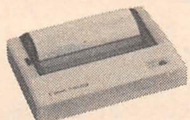

▶ブラザー
HR-6X
価格49,800円

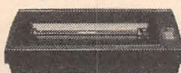

◀日立
MPP-1021H
価格44,800円


▶松下
CF-2301
価格59,800円


◀ヤマハ
PN-01
価格89,800円


▶三洋
MPT-T5
価格49,800円


◀キヤノン
T-22
価格44,800円


▶三菱
ML-60PR
価格59,800円

◎プログラム保存には，〝データ・レコーダ〟

パソコンは，電源を切ってしまうと記憶内容を忘れてしまいます。そこで，内容を保存しておくために，〝データ・レコーダ〟を使いましょう。

パソコンで使うデータ・レコーダには，テープのスタート，ストップのコントロールをするためのリモート端子が必ず付いていて，とても便利に使えます(カセット端子に接続)。

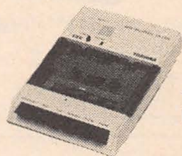
また，マイクロ・フロッピ・ディスクのようなデータ・レコーダといえる〝QD〟クィック・ディスクも接続可能です(カートリッジにインタフェースを差込んで使用)。

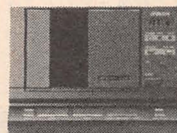
最近のデータ・レコーダは，機能がアップしてきており，プログラムのセーブ，ロード中のエラーが，出にくくなりました。

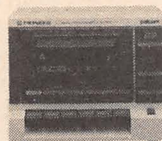
しかし，いくら機能がアップしたからといって，使用する側で注意をしなければならないことがあります。

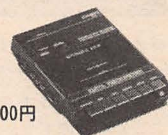
それは，プログラムのロード時の音量や音質の調節です。ロードできないときは，データ・レコーダの音量や音質を変えてみる必要があります。

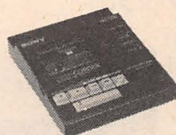
それと，使用するカセット・テープもパソコン専用のものを使ったほうがよいでしょう。なお，QDはミツミ電機より発売になっています。QDのカタログ請求先　〒182 東京都調布市国領町8-8-2 ミツミ電機(株)「マイコンBASIC」係


◀東芝
HX-C800
価格12,800円

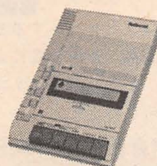

◀ビクター
HC-R105
価格12,800円


▶パイオニア
PX-DR7
価格12,800円


▶カシオ
KR-7
価格12,800円


◀ソニー
SDC-500
価格12,800円


◀三洋
MR-33DR
価格12,800円

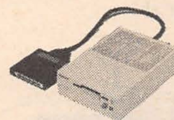

▶松下
RQ-8050
価格12,800円


▶ゼネラル
LMC-1001
価格12,800円

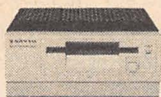
◎多量のデータを便利に扱える〝マイクロ・フロッピ・ディスク〟

パソコンにフロッピ・ディスクを付けると，その機能(使いやすさ)は何10倍にもアップします。プログラムの保存や，保存してあるプログラムのロードもスピーディーですし，多量のデータを扱うのにも便利です。MSXパソコンでは，マイクロ・フロッピ・ディスク(3.5インチ)が接続できます（インタフェースをカートリッジ・コネクタに差込んで利用)。

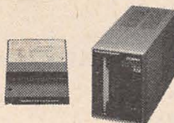
最近発売されたものにQD(クイック・ディスク）というものもあります。わずか8秒でデータのロード・セーブができ，価格が安い！　のが特徴です。


◀東芝
HX-F100
価格89,800円

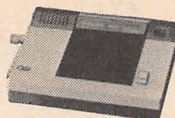

▶ソニー
HBD-50
価格89,800円



◀三洋
MFD-35
価格89,800円



◀ビクター
HC-F303
価格64,800円
とFDCインタフェース
HC-FC303



◀ミツミ
QDM-01
価格34,800円

機能を広げるカートリッジ群

MSXパソコンでは，他のパソコンと異なっている点として，ROMカートリッジ・スロットがあります。これは，プログラムの入ったROMカートリッジを入れれば，プログラムを入れる手間もなく，そのプログラムを楽しめるものです。その他，インタフェース・カートリッジを入れることで，いろいろな機能，周辺を付加させることができるものです。

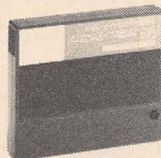
◎日本語ワード・プロセッサ

MSXパソコンで日本語ワード・プロセッサが楽しめます。ワード・プロセッサというのは，文章を作成するためのもので，キーボードから文字を入力して文章を手軽に作ることができます。もちろん，漢字への変換も簡単に行なえます。

MSXパソコンをワープロに変身させましょう。

《漢字ROMカートリッジ》

▶東芝 HX-M200
価格29,800円



日本語ワープロ・ソフト内蔵のパソピアIQ(HX－20)用の漢字ROMです。

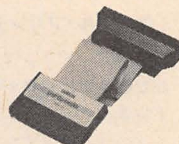
JIS第一水準の文字計3511字が内蔵されています。HX－P550と組合わせて，ワープロが完成します。

《漢字ワープロ・ユニット》

▼ヤマハ SKW-01(価格49,800円)＋
UCN-01(価格 7,800円)

MSXを漢字ワープロとして使うユニットで，二つの組合わせによりほとんどの機種に対応させることが可能です。





《漢字住所録》

▶ヤマハ
YRM-16
価格7,800円



上記ワープロの応用ソフトで宛名ラベル，ハガキ，名刺スタイルの印字もできます。

◎MSXパソコンをシンセサイザに

MSXパソコンは，それ自体でPSG(プログラマブル・サウンド・ジェネレータ)を内蔵しているため，8オクターブ3重和音を出すことが可能です。

しかし，本格的な(本物に近い)音を出すのはたいへんです。そこで，ヤマハからFM音源を利用できるFMシンセサイザ・ユニットが出ています。

FM音源を利用することによって，原音に近い音を出すことができます。最近のシンセサイザにFM音源が使われているのを見ても，その良さがわかると思います。

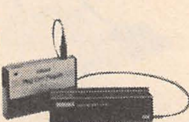
《FMシンセサイザ・ユニット》

▶ヤマハ SFG-01
価格19,800円



48種類の音色データをもつ「FM音源」を内蔵し最大8音まで異なる音色で出せます。MIDI，ステレオ端子を装備。

《MIDIユニット》



◀ヤマハ SMD-01
価格12,800円

ヤマハのシンセサイザDX－7など，MIDI端子を持つ音楽機器をMSXでコントロールする。

《プレイ・カード・セット》

▶ヤマハ ZPA-01
価格12,800円

ヤマハのポータサウンド等で使われているプレイ・カードからデータを読み自動演奏を行なう。カードリーダとI/F及びソフト内蔵。

《FMミュージック・マクロ》

▶ヤマハ YRM-11
価格7,800円



FMサウンド・シンセサイザ・ユニットをプログラムでコントロールする拡張BASIC。自動演奏，音声合成による発声などが可能で，サウンド・クリエーションが本格的に楽しめます。

《FM音色プログラム》



◀ヤマハ YRM-12
価格7,800円

SFG－01のFM音源の各種パラメータを操作して自由な音色作りを楽しめるソフト。各種のカートリッジと組合わせて，キミのMSX機が，サウンド・マシーンになるゾ。

《FMミュージック・コンポーザ》

▶ヤマハ YRM-15
価格7,800円



画面上の五線譜に音符や演奏情報を入力，自動演奏させるソフト。

◎モニタ関係周辺機器

モニタ関連としては，RGBモニタに接続するためのRGBユニット，家庭用TVに接続させるためのRFコンバータや，家庭用TVのアンテナとMSXのRF信号とを切換えるためのアンテナ切換器などが出ています。

《RGBユニット》

▶ヤマハ SRG-01
価格15,800円



RGB対応のモニタTVをドライブするためのユニット，RGB21ピンマルチ端子のものに限ります。

《アンテナ切換器》



家庭用TVにパソコンを接続する場合にアンテナ・コードとパソコンのRF信号線を同時に接続しておき，必要に応じて切換えられます。

松　下	CF-2506	価格1,200円
三　洋	KA-MRS-01	価格1,200円
東　芝	HX-T300	価格1,500円

◎グラフィック関係の周辺機器

MSXパソコンにつないで，画像を描きだす，グラフィック・ツールをご紹介しましょう。

これらの中には，画面のドットと直接アクセスしているパッドに触れて，書いた画像をパソコンに入力できる，タブレットや，ジョイ・パッド，タッチ・パネルなどと呼ばれているものがあります。

いろいろな絵をパソコンで表示させるときの元絵を入力するのに便利です。たとえば，雑誌などに載っているマンガなどもタッチ・パネルの上に置き，絵のとおりになぞるだけで，パソコン・グラフィックが楽しめます。

《手書きタブレット》

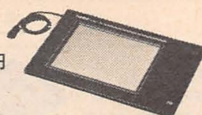


▶日立
MPN-7001H
価格19,800円

《タブレット》



◀パイオニア
PX-TB7
価格27,000円



▶カシオ
TP-7
価格19,800円

《ライトペン・ユニット》

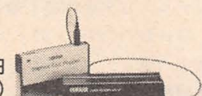
ライトペンというのは，パソコンにつながっているTVの画面にペン先をあてると，その位置をパソコン側で知ることができるものです。これを利用して，直接絵を描いたり，画面上で指示などをすることができます。



▶三洋
MLP-01
価格30,000円

ライトペンとライトペン・ソフトを一体化して，ROMカートリッジの形にしたもの。MSXパソコンのカートリッジ・スロットに差込むだけで15色のカラー・ライトペン・グラフィックが楽しめます。

《グラフィック・カード・ユニット》



▶ヤマハ
ZGA-01
価格19,800円
(カード入力型)

◎ロボット

コンピュータで自分だけのロボットをコントロールする……なんていうユメに一歩近づいたユニークな製品で，ラジコンにより，パソコンでプログラムした動作をロボットにさせることができます。



▶三菱
ML-ROBO
価格12,800円

互換性には十分注意を！

以上，MSX対応パソコン用周辺機器の代表的なものをご紹介しましたが，ずいぶんたくさんあることに，ビックリしたことでしょう。

使用にあたっては，RAM容量や入出力端子の関係などで，互換性のないものもありますから，十分に注意して買求めてください。関連の資料，カタログなどをメーカーから取寄せるのも，確認するにはよい方法ですよ。

各社MSX本体主力機種紹介

MSX規格のパソコンが発売を開始してから1年を過ぎました。その間，メーカー14社から，40機種をこえるMSX対応のパソコンが発売されています。

マイコンBASICマガジンの読者アンケート・ハガキによると，MSX対応パソコンの人気も高くなってきており，持っている機種では，第3位（全体の9.0%）となっています。また，ほしい機種でも，全体の10.0%の第4位にランクされています。

これほど，MSXの人気が高まってきたのは，どうしてでしょう。

むずかしいことがわかる人，機械などに強い人だけでなく，誰もがみんな，楽しく使えるパソコンというイメージもその理由の一つでしょう。

また，各機種共にMSX規格BASIC言語を採用し，周辺機器を含めたハード，ソフトの互換性を重視して設計されている点も，見のがせません。

これまで紹介してきたようにジョイ・スティックからビデオディスクまで幅広く，目的に応じた周辺機器をつなぐことができるのもMSXの強み。システム・アップで，楽しさもアップできる点も大きなミリョクです。

ところで，周辺機器ばかりながめていても，人間でいう頭となるMSXパソコンの本体がなければなんにもなりませんね。そこで，ここからは，各主要パソコン・メーカーから発売されている主力機種と思われる製品を紹介することにしましょう。

価格的に見ても，3万円以下のものから各種の機能をそなえた高級機まであり，選ぶのにも苦労してしまいます。

そこで，今回は，各機種の特徴と，ユニークな部分をクローズ・アップした写真入りで紹介することにしました。

また，スペースのつごうで，規格については，最低限必要だと思われるRAM容量と価格のみを示しておきました。

とにかく機種数が多いので，MSX対応のパソコンを選ぶには，ある程度の基準がないとむずかしいでしょう。

シンプルに価格で選んだり，スタイルで選んでも，どの機種もりっぱなMSXパソコンですから，問題はありません。

パソコン・グラフィックスやシンセサイザなどに挑戦するということになれば，周辺機器との関連性を考えて目的のパソコンを選びだすこともできるでしょう。

それにしても，各社各様，一つの規格の中で，いろいろな工夫をこらした製品がそろったものです。ユーザーにとって，こんなうれしいことはありませんね。

なお，このコーナーの最後のページにはMSXパソコン・メーカーと，周辺機器メーカーのカタログ請求先を紹介しています。資料を集めて，機種選択の心強い味方にしてください。

カシオ計算機



▶PV-7
8KB,
価格29,800円

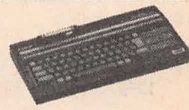
低価格のMSXパソコンです。自分の技量に合わせて，どんどん拡張もできる。RAM容量も8KBから64KBへと増設可能。

これからBASICを勉強してみようという人の入門機としてもってこい。



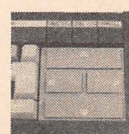
◀ジョイ・パッド

キヤノン販売



▶V-20
64KB,
価格64,800円

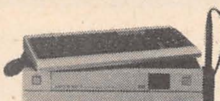
RAM容量が64KBと大容量。MSX－DOS対応のフロッピ・ディスクも安心して使える。カートリッジ・スロットも2スロットと，多くのソフトや周辺機器を同時に使うのに便利。デザインにも注目。



◀カーソル・キーもハンサム

三洋電機

▶WAVY 11
(MPC-11)
32KB,
価格99,800円



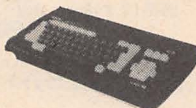
テレビ画像と自由にドッキング可能のスーパー・インポーズ機能搭載（RGB21ピン対応テレビ使用時）。また，テレビ画像を記憶でき，ライトペン機能もある。

▼本体前面部



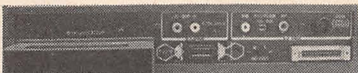
東　芝

▶HX-22
64KB,
価格89,800円



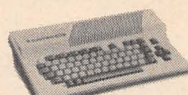
本体内に日本語ワープロ・リストを内蔵し，漢字まじりの文章や表の作成もでき，またRS-232Cインタフェース内蔵で，作成した文章などを電話回線を利用して送れる。

▼後部面



富士通

▶FM-X
16KB,
価格49,800円



FM－7にFM－Xが接続できる。インタフェースを接続することで，スピード感あるスプライト機能，ダブルDSGによるステレオ・サウンド。FM－Xのユーザ・エリアが32KBになる。



◀拡張スロット。FM－7と接続可能

三洋電機特機

▶PHC-30
16KB,
価格64,800円



ダブル・カートリッジ・スロットの他にデータ・レコーダも内蔵。

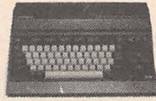
また，オーディオ出力端子装備。ジョイ・スティック接続端子も二つ付いています。



◀内蔵のデータ・レコーダ

日本ビクター

▶HC-7
64KB,
価格84,800円



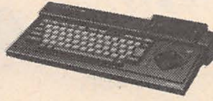
スーパー・インポーズ機能を装備し，オリジナル・ビデオ作品も簡単に作れる。また，VHD(ビデオ・ディスク)インタフェースを内蔵し，コントロールもできる。

▼後部面



松　下

▶CF-2700
32KB,
価格59,800円



RAMが32KBとなり，拡張なしで，ほとんどのMSXソフトが使える。家庭用TVへの接続もRFコンバータ内蔵でコード1本でOK！ プリンタ・インタフェースも内蔵して，実用機能を充実させた。



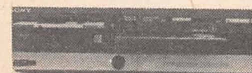
◀新感覚デザインのカーソル

ソニー

▶HB-701FD
64KB,
価格148,000円



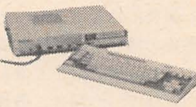
3.5インチ・マイクロ・フロッピ・ディスク・ドライブ搭載。また，2スロットでカートリッジ・プレイも多彩。スーパー・インポーズやAV機器コントロールも可能。



◀前面部

パイオニア

▶PX-7
32KB,
価格89,800円



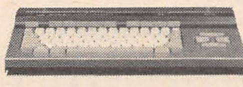
レーザー・ディスク・プレイヤーのインタフェースを内蔵し，コントロールも可能。ビデオ・ディスクと組み合わせたゲーム・ソフトもある。オリジナル・ビデオを作るのに便利なスーパー・インポーズ機能付。

▼本体前面部

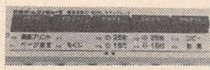


三　菱

▶ML-F120D
32KB, 価格
74,800円



簡易言語C－BOLを内蔵し，家計薄，住所録，ファイル管理，メモ帳，健康管理，ロボットなどの作業が簡単に行える作業用の簡易言語を内蔵している。ラジコン・ロボットML－ROBOをコントロールできるのも楽しい。



◀C－BOLコマンドシート

ゼネラル

▶PAXON Ver.II
(PCT-55)
32KB,
価格138,000円



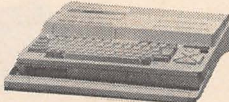
▼テレビにスロットが！



16色RGB方式で鮮明画像が楽しめる。MSXを使用していないときは，TVやビデオなどのモニタとして活躍する。モニタTVへの入力は，コンポジット・ビデオ端子と8ピンRGB端子。

日　立

▶MB-H2
64KB,
価格79,800円



MSXパソコンにカセット・デッキを内蔵。パソコン側からのコントロールもできる。

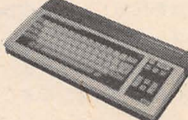
手書きタブレットを利用してのスケッチ・プログラムや，サウンド・プログラム。モニタ・プログラムなどのソフトを内蔵。



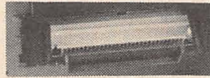
◀内蔵のカセット・デッキ

ヤマハ(日本楽器製造)

▶YIS-503
32KB,
価格64,800円



カートリッジ・スロットの他に，60ピンのサイド・スロットがあり，FMサウンド・シンセサイザ・ユニットや，漢字ワープロ・ユニットなどを本体内にスッキリ収納できる。



◀60ピンのサイド・スロット

MSX+ビデオディスク・プレーヤ

⊙ビデオディスクとMSXは仲が良い

ＭＳＸ対応パソコンには，たくさんの周辺機器が用意されていますが，中でも注目したいのが，ビデオディスクです。

ゲームの大好きな人たちは，サンダーストームやドラゴンズレアなどでおなじみのレーザー・ビデオゲームはよく知っているでしょう。これらに使われているのがビデオディスクです。

ビデオディスクは，ビデオテープと同じビデオ信号を記録していますが，ディスクつまり円盤に記録されているため，ある場面から，ある場面へスピーディに映像を飛ばすことができるのです。

これは，ちょうど，レコードで好みの曲のところへ針を落とす動作と似ています。

ビデオディスクには，それぞれの映像にデジタル信号でいろいろな情報がいっしょに記録されています。

動画を構成している１枚１枚の映像にもフレーム・ナンバーとかページ数が記録されているほどです。

たとえば，１枚のディスクに大量に記録されている映像の中から，たった１枚の映像をアッ！と言う間にさがしだしてしまう能力も持っています。

★サーチが命のビデオディスク

ビデオディスクは，大きく分けて，レーザーディスク方式と，ＶＨＤ方式の二つの方式があります。

どちらもそれぞれ特徴がありますが，基本的に，好みの映像をすばやくさがしだして再生する〝サーチ〟機能があります。

レーザー・ビデオゲームでは，このサーチ機能をフル活用し，コンピュータの作った映像とビデオディスクに記録された映像を組み合わせ，当たりの判定や，その結果，負けの場面をサーチするなどの作業をコンピュータにやらせているのです。

ビデオディスクとコンピュータは，切っても切れない関係にあります。パソコンの世界では，ＭＳＸ対応パソコン用に，レーザー，ＶＨＤの両方式共に，インターフェースが発売され，すでにゲーム・センターに置かれているバッドランズなどのゲームを家庭でも楽しめるようになっています。

⊙キミのMSX機にもつなげるパイオニア ER-101

レーザーディスクのパイオニアからは，スーパー・インポーズ(パソコンとレーザーディスクの映像を組合わせる）と，レーザーディスク・プレーヤのコントロール機能を持つＰＸ－７が発売されていますが，ほとんどのＭＳＸ対応パソコンをＰＸ－７なみのレーザーディスク対応のパソコンに変身させられる拡張プロセッサ〝E.R－101〟(価格49,800円)が発売されています。

ＭＳＸ対応パソコンと，レーザーディスク・プレーヤ，そしてモニタがＴＶがあれば，パソコンで自由にコントロールできるビデオディスク・コンポが完成します。

これで，バッドランズなど，レーザー・ビデオゲームなどを楽しむことができるようになります。

レーザーディスクをコントロールするコマンドは，Ｐ－ＢＡＳＩＣという拡張ＢＡＳＩＣに用意されており，簡単にプログラムを組んで，自分の思いどおりにビデオディスクの映像をパソコン編集することができるようになります。

本機を接続できるのはＶ－10／20，ＭＰＣ－５，ＰＨＣ－30，ＨＸ－10シリーズ，ＭＢ－Ｈ１，ＨＣ－６，ＦＭ－Ｘ，ＣＦ－2000，ＭＬ－Ｆ110／120／120Ｄ，ＹＩＳ－503／303，ＣＸ－５／５Ｆなどです。

ビデオディスク・プレーヤのほうはパイオニアのＬＤ－1000／5000／7000，ＬＤ－Ｖ500，ＣＬＤ－9000の他，ＬＤＰ－150／ＬＶ－1000が使用できます。

不明な点はパイオニアのインフォメーション・センター☎03－491－8181／011－644－4779／0222－95－8443／052－251－6551／06－533－1481／082－228－2239／092－441－8076に問合わせてください。

ＭＳＸ対応パソコンと本機は，スロットに，本機からのコネクタをさしこんでつなぎます。パソコンのスロットは使えなくなってしまいますが，本機にもスロットがありますから，ＲＯＭカートリッジのゲームを楽しみたい人は，こちらを使い，正面パネルのスイッチを操作すれば，ふつうのＭＳＸ機と同じようにプレイすることが可能です。

★ソフトもズラリ

パソコン対応のレーザーディスクもパイオニアから発売されています。〝バッドランズ〟(価格9,800円)，〝スター・ファイター〟(価格9,800円)，〝アストロンベルト〟(価格9,800円)などが注目作品です。

⊙VHDのコントロールができるビクター IF-7900

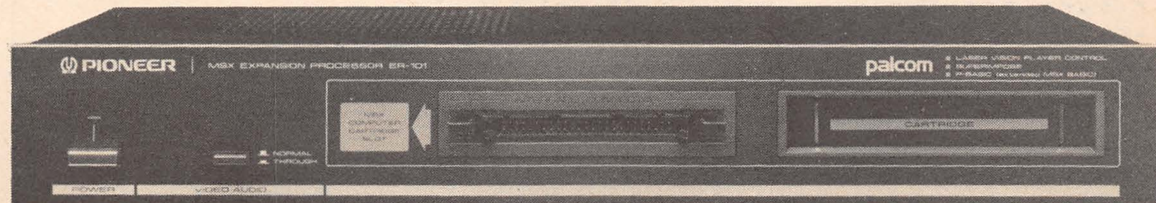
ＶＨＤグループでは，最近パソコン対応の〝ＶＨＤ言語〟というものを制定し，〝ＶＨＤ　ＰＣ〟という表示のあるＶＨＤビデオディスクをコントロールする共通性を持たせるようになりました。

ＭＳＸ機以外では，シャープのＸ１シリーズが，ＶＨＤビデオディスクと組合わせて，さまざまなことができるシステムを発売（ＶＯ－20ＰＣ）しています。また，ＶＨＤグループには，日本電気ホームエレクトロニクスや東芝，松下，ヤマハ，三菱など，ＭＳＸ機以外のパソコンの発売をしているメーカーも参加しているので，多くの機種がＶＨＤ対応となる製品の発売される可能性もおおいに期待できそうです。

さて，ビクターの〝ＩＦ－7900〟(価格35,000円）はカートリッジ式で，対応パソコンは同社の〝ＨＣ－６〟，〝ＨＣ－７〟と



▲ビクターのIF-7900



▲パイオニアのER-101。ビデオディスク，MSXパソコン，オーディオ機器のコントロールをする

なっています。

この組合わせに同社のVHDディスク・プレーヤ（後述）をつないで使います。

本機は三つのコマンドを使うことができます。

①VHDプレーヤのコントロール・コマンド

■**Aコマンド**：条件が満たされた時点でコロン(：)以下のコマンドを実行する。

■**Cコマンド**：指定したチャプター番号のサーチを行なう。

■**Eコマンド**：取出し状態にする。

■**Gコマンド**：指定したページ番号のサーチを行なう。

■**Pコマンド**：標準再生モードにする。

■**Sコマンド**：再生方向とスピード変化。

■**Tコマンド**：指定したタイムのサーチを行なう。

コマンドは，CALL　VP(〰〰)の〰〰に文字式として使います。

②情報読み出しコマンド

■**C，T，G**：チャプター，タイム，ページのアドレスを読出す。

■**S1，S2，S3**：プレーヤ，システム，インターフェースのステータスを読み出す。

プレーヤ・ステータスを読出すことにより，ディスクが入っているか入っていないかなどのことがわかる。インターフェース・ステータスを読出すことにより，Aコマンドが実行中かどうかわかる。

③スーパーインポーズ用コマンド

VHDプレーヤの映像・音声とパソコンの画像・音声を合成するときに用います。

このように，この三つのコマンドにより，MSX対応パソコンのプログラムで自由にVHDプレーヤをコントロールできるのです。

★VHDらしさを生かしたソフト群

VHDにはマルチ・レーンなど，スピーディな画像切替機能が用意されています。これらを生かしたパソコン用ディスクとして〝VROOM〟(迫力あるバイクレースのゲーム。価格9,800円〟，The Players Club（価格9,800円），アリスの化学実験室（価格9,800円）などが用意されています。

⊙レーザー用プログラム例の使いかた

リスト1は，パイオニアのMSX拡張プロセッサ〝ER-101〟によって，レーザーディスク・プレーヤをコントロールするプログラムです。

あらかじめサーチするか所を指定することもできるようになっています。

★プログラムについて

今回のプログラムは，1985年1月号の227ページで紹介したプログラムの機能をさらにアップしたもので，自分でビデオディスクの内容を自由に編集しなおせるようになっています。プレーヤはパイオニアのLD7000用です。

★プログラムの使いかた

リターン・キーでプレイ，スペース・キーはコマ送り，Ⓑで逆コマ送り，Ⓓでフレーム表示，Ⓟでポーズ，Ⓔでプレイ終了，⇨で3倍速，⇦で逆3倍速，Ⓢでサーチ，Ⓐでプログラム再生となります。

レーザー・ディスクの場合，サーチにはフレーム・サーチとチャプター・サーチの2種類がありますから，これは①キーと②キーで指定します。

プログラムの再生は，編集したいか所の数を入力して，再生したい映像のはじめのフレーム番号と終わりのフレーム番号をパソコンの指示にしたがって入力してください。あとは指定したか所分だけ同作業をして，プログラムは終了します。

⊙VHD用プログラム例の使いかた

このプログラムは，ビクターのMSXパソコン〝HC－6〟または〝HC－7〟と同社のVHDビデオディスク・プレーヤ〝HD－7800〟，〝HD－7900〟，〝BD－7950〟につないで使用するものです。

リスト2をごらんください。

基本的にはパソコンのキー・ボードでいろいろなコントロールをすることができ，あらかじめいくつものサーチ作業をプログラムできる，ビデオディスクのパソコン編集用機能も持っています。

このプログラムを発展させれば，さらにおもしろいことができます。

★ダイレクト再生速度コントロール

カーソル・キーで再生速度をコントロールします。標準再生時には⇨キーで，順向向倍速再生，⇦で逆方向倍速再生となり，↵リターン・キーで標準再生に強制的にもどります。

スペース・キーを押すと，静止状態になり，このときカーソル・キーにより可変速スローも楽しめます。方向は倍速再生の場合と同じです。

《リスト1》レーザーディスク用のサンプル・プログラム

```
10 DIM A(100),B(100)
20 CALL IMPOSE(0):CLS:LOCATE 5,5:PRINT "ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｾｯﾄ してくだﾞさい。
"
30 LOCATE 3,8:PRINT "でﾞきましたら ｽﾀﾝﾊﾞｲ させてくだﾞさい。"
40 LOCATE 8,12:PRINT "でﾞきましたか ? (Y)"
50 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 50
60 IF K$="Y" OR K$="y" GOTO 90
70 LOCATE 5,14:PRINT "かな ｷｰ が" おされていませんか ?"
80 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 20
90 COLOR 15,0,0:CALL IMPOSE(2)
100 CALL MUTE OFF:CALL REMOTE(0,"p")
110 K$=INKEY$
120 IF K$=CHR$(13)        THEN CALL REMOTE(0,"P"):GOTO 110
130 IF K$=CHR$(32)        THEN CALL REMOTE(0,".S"):GOTO 110
140 IF K$="B" OR K$="b" THEN CALL REMOTE(0,".S-"):GOTO 110
150 IF K$="D" OR K$="d" THEN CALL REMOTE(0,"D"):GOTO 110
160 IF K$=CHR$(28)        THEN CALL MUTE:GOTO 230
170 IF K$=CHR$(29)        THEN CALL MUTE:GOTO 250
180 IF K$="E" OR K$="e" THEN CALL REMOTE(0,"P@"):GOTO 110
190 IF K$="P" OR K$="p" THEN CALL REMOTE(0,"P/"):GOTO 110
200 IF K$="S" OR K$="s" GOTO 270
210 IF K$="A" OR K$="a" GOTO 400
220 GOTO 110
230 IF INKEY$="" THEN CALL REMOTE(0,".T"):GOTO 230
240 GOTO 100
250 IF INKEY$="" THEN CALL REMOTE(0,".T-"):GOTO 250
260 GOTO 100
270 CLS:CALL IMPOSE(0)
280 LOCATE 3,5:PRINT "ﾌﾚｰﾑ と ﾁｬﾌﾟﾀｰ の どﾞちらでﾞ"
290 LOCATE 3,8:PRINT "してい しますか ?     (1),(2)"
300 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 300
310 IF K$="1" GOTO 340
320 IF K$="2" GOTO 370
330 CALL IMPOSE(2):GOTO 110
340 PRINT:INPUT "ﾌﾚｰﾑ の ばﾞんごﾞう は なんばﾞん";N
350 CALL SEARCH(0,F,N)
360 GOTO 90
370 PRINT:INPUT "ﾁｬﾌﾟﾀｰ の ばﾞんごﾞう は なんばﾞん";N
380 CALL SEARCH(0,C,N)
390 GOTO 90
400 CLS:CALL IMPOSE(0)
410 LOCATE 8,5:INPUT "いくつ (1-100)";N
420 LOCATE 5,8:PRINT "これでﾞいいでﾞすか ? (Y)"
430 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 430
440 IF K$<>"y" AND K$<>"Y" GOTO 400
450 FOR I=1 TO N:PRINT "NO.";I
460 INPUT"はじﾞめの ﾌﾚｰﾑ NO.";A(I)
470 INPUT"おわり の ﾌﾚｰﾑ NO.";B(I)
480 NEXT
490 CLS:LOCATE 5,8:PRINT "これでﾞいいでﾞすか ? (Y)"
500 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 500
510 IF K$<>"y" AND K$<>"Y" GOTO 400
520 CLS:CALL IMPOSE(2):CALL REMOTE(0,"P")
530 FOR I=1 TO N:F=1
540 CALL SEARCH(0,F,A(I)):CALL REMOTE(0,"P")
550 CALL FRAME(B(I),GOSUB 580)
560 IF F GOTO 560
570 NEXT:CALL REMOTE(0,"P@"):GOTO 110
580 F=0:RETURN
590 IF I<N THEN SEARCH(0,F,A(I+1)):CALL REMOTE(0,"P")
```

★ビデオディスク編集プログラミング

Ｐキーを押すと，プログラム・モードになります。すると画面には

いくつ（2－100）

と表示されますから，サーチしたいか所の数を入力してください。

すると，

なにでさーちしますか？
ちゃぷたーさーち　（C）
ページ　さーち　（G）
たいむ　さーち　（T）

という表示があらわれます。

Ｃキーではチャプターのサーチ，Ｇキーではページのサーチ，Ｔキーではタイム・サーチができます。

ここまできたら，サーチ後に再生する開始位置と終了位置を入力します。

この作業を設定したサーチ回数分だけ行なえばOKです。

パソコンが，あなたの編集したとおりに画面を選んで再生してくれます。

《主要MSXパソコン，周辺機器メーカーカタログ請求先》

⊙カシオ：〒160 東京都新宿区西新宿2－6（新宿住友ビル） カシオ計算機㈱営業本部
⊙キヤノン：〒108 東京都三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部
⊙三洋電機：〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機営業本部ＰＡ企画部
⊙三洋電機特機：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課
⊙ゼネラル：〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業本部開発商品課
⊙ソニー：〒131 東京都品川区大崎局内 ソニー㈱国内営業本部
⊙東芝：〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部
⊙ヤマハ：〒430-91 静岡県浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱
⊙日本ビクター：〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4霞山ビル 日本ビクター㈱インフォメーションセンターＰＣ係
⊙パイオニア：〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱第40号 パイオニアカタログセンター
⊙日立：〒105 東京都港区西新橋2－35－6第三松井ビル 日立家電販売㈱宣伝部
⊙富士通：〒100 東京都千代田区丸の内2－6－1古河総合ビル 富士通半導体統轄営業部パソコン販売推進部
⊙松下：〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部
⊙三菱電機：〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所
⊙アスターインターナショナル：〒101 東京都千代田区外神田2－14－10第二電波ビル アスターインターナショナル
⊙精工舎：〒130 東京都墨田区太平4－1－1 ㈱精工舎
⊙ブラザー：〒460 愛知県名古屋市中区大須3－46－15 ブラザー販売㈱情報機器事業部
⊙横河北辰電機：〒160 東京都新宿区西新宿2－4－1新宿ＮＳビル10Ｆ 横河北辰電機㈱営業本部

※宛名には「マイコンBASIC」係としてください。

《リスト2》VHDビデオディスク用のサンプル・プログラム

```
10 CLS:DIM S$(100),E$(100)
20 LOCATE 5,8:PRINT "て゛ぃすく を せっと してくた゛さい。"
30 CALL VP("s1",A):B$=RIGHT$(HEX$(A),2)
40 IF B$="FE" GOTO 30
50 COLOR 15,1,1:CALL SUPER4
60 CALL VP("p")
70 N$=INKEY$
80 IF N$=CHR$(28) THEN GOSUB 130
90 IF N$=CHR$(29) THEN GOSUB 380
100 IF N$=" " THEN GOSUB 610
110 IF N$="p" OR N$="P" THEN GOSUB 980
120 GOTO 60
130 I=2
140 B$="s+"+STR$(I):CALL VP(B$)
150 N$=INKEY$
160 IF N$=CHR$(28) THEN GOSUB 210
170 IF N$=CHR$(29) THEN GOSUB 290
180 IF N$=CHR$(13) THEN RETURN
190 IF I=1 THEN RETURN
200 GOTO 140
210 IF I=2 THEN I=3:RETURN
220 IF I=3 THEN I=4:RETURN
230 IF I=4 THEN I=5:RETURN
240 IF I=5 THEN I=9:RETURN
250 IF I=9 THEN I=17:RETURN
260 IF I=17 THEN I=33:RETURN
270 IF I=33 THEN I=61:RETURN
280 RETURN
290 IF I=2 THEN I=1:RETURN
300 IF I=3 THEN I=2:RETURN
310 IF I=4 THEN I=3:RETURN
320 IF I=5 THEN I=4:RETURN
330 IF I=9 THEN I=5:RETURN
340 IF I=17 THEN I=9:RETURN
350 IF I=33 THEN I=17:RETURN
360 IF I=61 THEN I=33:RETURN
370 RETURN
380 I=1
390 B$="s-"+STR$(I):CALL VP(B$)
400 N$=INKEY$
410 IF N$=CHR$(28) THEN GOSUB 460
420 IF N$=CHR$(29) THEN GOSUB 540
430 IF N$=CHR$(13) THEN RETURN
440 IF I=0 THEN RETURN
450 GOTO 390
460 IF I=1 THEN I=0:RETURN
470 IF I=2 THEN I=1:RETURN
480 IF I=3 THEN I=2:RETURN
490 IF I=7 THEN I=3:RETURN
500 IF I=15 THEN I=7:RETURN
510 IF I=31 THEN I=15:RETURN
520 IF I=59 THEN I=31:RETURN
530 RETURN
540 IF I=1 THEN I=2:RETURN
550 IF I=2 THEN I=3:RETURN
560 IF I=3 THEN I=7:RETURN
570 IF I=7 THEN I=15:RETURN
580 IF I=15 THEN I=31:RETURN
590 IF I=31 THEN I=59:RETURN
600 RETURN
610 CALL VP("s+0")
620 N$=INKEY$
630 IF N$=CHR$(28) THEN GOSUB 670
640 IF N$=CHR$(29) THEN GOSUB 890
650 IF N$=CHR$(13) THEN RETURN
660 GOTO 610
670 I=64
680 B$="s+1/"+STR$(I):CALL VP(B$)
690 N$=INKEY$
700 IF N$=CHR$(28) THEN GOSUB 760
710 IF N$=CHR$(29) THEN GOSUB 820
720 IF N$=CHR$(13) THEN RETURN
730 IF N$=" " THEN RETURN
740 IF I=99 THEN RETURN
750 GOTO 680
760 IF I=64 THEN I=32:RETURN
770 IF I=32 THEN I=16:RETURN
780 IF I=16 THEN I=8:RETURN
790 IF I=8 THEN I=4:RETURN
800 IF I=4 THEN I=2:RETURN
810 RETURN
820 IF I=64 THEN I=99:RETURN
830 IF I=32 THEN I=64:RETURN
840 IF I=16 THEN I=32:RETURN
850 IF I=8 THEN I=16:RETURN
860 IF I=4 THEN I=8:RETURN
870 IF I=2 THEN I=4:RETURN
880 RETURN
890 I=64
900 B$="s-1/"+STR$(I):CALL VP(B$)
910 N$=INKEY$
920 IF N$=CHR$(28) THEN GOSUB 820
930 IF N$=CHR$(29) THEN GOSUB 760
940 IF N$=CHR$(13) THEN RETURN
950 IF N$=" " THEN RETURN
960 IF I=99 THEN RETURN
970 GOTO 900
980 CALL SUPER2
990 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "いくつ (2-100)";N
1000 IF N<2 OR N>100 GOTO 990
1010 LOCATE 2,8:PRINT N;"こ て゛いいて゛すか ? (y/n)"
1020 N$=INKEY$:IF N$="" GOTO 1020
1030 IF N$="n" OR N$="N" GOTO 990
1040 IF N$<>"y" AND N$<>"Y" GOTO 990
1050 FOR J=1 TO N:PRINT:PRINT "NO=";J
1060 PRINT "なにて゛さーち しますか ?"
1070 PRINT "ちゃふ゜たーさーち (C)"
1080 PRINT "へ゜ーし゛ さーち (G)"
1090 PRINT "たいむ   さーち (T)"
1100 N$=INKEY$
1110 IF N$="c" OR N$="C" GOTO 1150
1120 IF N$="g" OR N$="G" GOTO 1220
1130 IF N$="t" OR N$="T" GOTO 1290
1140 GOTO 1100
1150 INPUT "(C)なんは゛ん  から";M
1160 IF M>99 GOTO 1150
1170 S$(J)="c"+STR$(M)
1180 INPUT "    なんは゛ん まて゛";M
1190 IF M>99 GOTO 1180
1200 E$(J)="c"+STR$(M)
1210 GOTO 1350
1220 INPUT "(G)なんは゛ん から ";M
1230 IF M>53999! GOTO 1220
1240 S$(J)="g"+STR$(M)
1250 INPUT "    なんは゛ん まて゛";M
1260 IF M>53999! GOTO 1250
1270 E$(J)="g"+STR$(M)
1280 GOTO 1350
1290 INPUT "(T)いつ  から";M
1300 IF M>5959 GOTO 1290
1310 S$(J)="t"+STR$(M)
1320 INPUT "    いつ まて゛";M
1330 IF M>5959 GOTO 1320
1340 E$(J)="t"+STR$(M)
1350 NEXT J
1360 CALL SUPER4
1370 CALL VP(S$(1))
1380 FOR J=1 TO N-1
1390 CALL VP("s3",A):A=A AND &H400:IF A<>0 GOTO 1390
1400 CALL VP("a"+E$(J)+"+:"+S$(J+1))
1410 NEXT J
1420 CALL VP("s3",A):A=A AND &H400:IF A<>0 GOTO 1420
1430 CALL VP("a"+E$(N)+"+:e")
1440 CALL VP("s3",A):A=A AND &H400:IF A<>0 GOTO 1440
1450 RETURN
```

※おわびと訂正……1月号40ページ「カシオPV－7」の記事中で，拡張ボックスKB－7の内蔵RAMが16Kバイトとありますが，8Kバイトの誤りです。訂正するとともに，おわびいたします。

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係 「マイコンBASIC」係
JXシリーズ…………… 166,000円（JX1）

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……………79,800円（711）
MZ－1500…………… 89,800円
MZ－2200…………… 128,000円
MZ－5501…………… 218,000円
MZ－5511…………… 288,000円
MZ－5521…………… 388,000円
MZ－3531…………… 320,000円
MZ－3541…………… 410,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部 「マイコンBASIC」係
X1C…………… 119,800円
X1Cs……………119,800円
X1Ck……………139,800円
X1D…………… 198,000円
X1 turbo …………… 248,000円（モデル20）
C1（マイコンピュータテレビ）…… 93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……………17,800円
PC－1250……………22,800円
PC－1251……………29,800円
PC－1255……………35,800円
PC－1401……………29,800円
PC－1402……………34,800円
PC－1260……………29,800円
PC－1261……………39,800円
PC－1500……………59,800円
PC－1501……………64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………49,800円
M5 Pro……………39,800円
M5 Jr. ……………29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター 「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……………84,800円
PC－6001mkIISR ……………89,800円
PC－6601…………… 143,000円
PC－6601SR…………… 155,000円
PC－8001mkII…………… 123,000円
PC－8801mkII……… 168,000円（モデル10）
PC－9801/E/F…………… 215,000円（E）
PC－100……………558,000円（モデル10）
PC－2001……………59,800円
PC－8201…………… 138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5 … 118,000円
MB－H1（MSX）……………62,800円
MB－H1E（MSX）……………54,800円
MB－H2（MSX）……………79,800円
MB－S1…………… 128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1（古河総合ビル）富士通㈱半導体統括営業部販売推進部 「マイコンBASIC」係
FM－7…………… 126,000円
FM－11…………… 298,000円（AD2）
FM－8…………… 218,000円
FM－X（MSX）…………… 49,800円
FM－NEW7…………… 99,800円
FM－77…………… 198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe …………… 378,000円
V－10（MSX）……………54,800円
V－20（MSX）……………64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係
パソピア5…………… 99,800円
パソピア7…………… 119,800円
パソピア16…………… 398,000円
パソピアミニ…………… 54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D（MSX）…………… 65,800円（64K）
HX－20／21／22（MSX）……79,800円（21）

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100…………… 54,800円
JR－200…………… 79,800円
JR－300……………159,000円
JR－800……………128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係
CF－2000（MSX）……………54,800円
CF－2700（MSX）……………59,800円
CF－3000（MSX）……………79,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2－6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部 「マイコンBASIC」係
PB－100…………… 14,800円
PB－200…………… 14,800円
PB－300…………… 29,800円
PB－400…………… 17,800円
PB－401…………… 15,800円
PB－500 ……………24,800円
PB－700…………… 34,800円
FX－710P…………… 17,800円
FX－750P…………… 24,800円
FX－801P…………… 69,800円
FP－200…………… 69,800円
FP－3000……………148,000円（タイプ1）
PV－2000…………… 29,800円
PV－7（MSX）……………29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンBASIC」係
HC－20…………… 138,000円
HC－40…………… 128,000円
HC－88…………… 298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンBASIC」係
SMC－777……………148,000円
SMC－777C……………168,000円
HB－55（MSX）……………54,800円
HB－75（MSX）……………69,800円
HB－101（MSX）……………46,800円
HB－701（MSX）……………99,800円
HB－701FD（MSX）…………… 148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……………29,800円
SC－3000H……………33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……………59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課 「マイコンBASIC」係
PHC－10……………24,800円
PHC－20……………47,800円
PHC－25……………69,800円
PHC－30（MSX）……………64,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンBASIC」係
WAVY10（MSXライトペン付）… 74,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンBASIC」係
MULTI8…………… 123,000円
ML－8000（MSX）……………59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110（MSX）……………54,800円
ML－F120（MSX）……………64,800円
ML－F120D（MSX）…………… 74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY－XI係 「マイコンBASIC」係
YIS－303（MSX）……………49,800円
YIS－503（MSX）……………64,800円
CX－5（MSX）……………59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンBASIC」係
HC－5（MSX）……………59,800円
HC－6（MSX）……………64,800円
HC－7（MSX）……………84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター 「マイコンBASIC」係
PX－7（MSX）……………89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係
PAXON（テレビ＋キーボードMSX）…… 146,500円
PCT－55（テレビ＋キーボードMSX）…… 138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………14,800円
ファミリーコンピュータ（本体）……14,800円

東映オリジナル
特選システム

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

特選システム好評特価販売中!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット

大歓迎!!

03-253-0987 03-251-1014

0.28mmドットピッチ

今回掲載のシステムはほんの一例です。
詳細は左記までご連絡ください。



各社ソフト勢揃い!

日本語ワープロ:「松」「梅」「J WORD」
「ユーカラ」他
英文ワープロ:「ワードスター」他
簡易ビジネスソフト:「カルクスター」他
ゲームソフト:「ロードランナー」
「ロードデータ」他

X1 turbo 好評販売中!!

東映カラーモニター"FTC"シリーズ

12"	FTC-1201	¥69,800	0.47mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1203	¥87,000	0.38mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1208	¥129,800	0.28mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1410H	¥59,600	0.52mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1423H	¥84,500	0.42mmファインストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1428H	¥88,500	0.39mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1435H	¥99,500	0.39mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1455H	¥138,800	0.31mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色

Ⓐ NEC PC-9801F1 +FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+ディスケット(2DD)10枚……………¥561,600 ➡ 28%OFF ¥407,800

Ⓑ NEC PC-8801MKⅡmodel 20 +三洋C-14VC1(パソコンTV、200ライン)+カラーケーブル+ディスケット10枚……………¥335,800 ➡ 33%OFF ¥225,800

Ⓒ 富士通 FM-NEW7 +三洋C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………¥207,600 ➡ 37%OFF ¥132,800

Ⓓ 日立 MB-S1/10 +三洋C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………¥235,800 ➡ 38%OFF ¥147,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

ⒶFM-NEW7+RFモジュレター+RQ-8100(データレコーダ)……………¥126,300 ➡ 21%OFF ¥99,800

ⒷFM-NEW7+C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+LFD-550FM(ミニフロッピーディスク)+IOポート・フロッピーケーブル+GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚…¥433,200 ➡ 39%OFF ¥265,800

ⒸFM-77D1+TX-12M2(ナショナル、12" 0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+NEW RITEMAN(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥410,900 ➡ 28%OFF ¥299,800

ⒹFM-77D2+C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+ディスケット10枚……………¥336,300 ➡ 27%OFF ¥247,800

ⒺFM-77D2+TX-12M2(ナショナル、12" 0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+RP-80F/TⅡ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥441,900 ➡ 26%OFF ¥329,800

FM-11シリーズ

ⒶFM-11(AD2)+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥510,100 ➡ 20%OFF ¥409,800

ⒷFM-11(AD2)+FTC-1208+カラーケーブル+MB27619(増設ドライブ)+MB27411(漢字プリンター)+プリンター ケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥727,400 ➡ 20%OFF ¥588,800

ⒸFM-11(BS)+FTC-1455H+カラーケーブル+MB27410A+プリンターケーブル+MB22440(マウス)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥920,200 ➡ 20%OFF ¥744,800

PC-8801MKⅡ シリーズ

ⒶPC-8801MKⅡ model 10+TX-12M2(ナショナル、12" 0.42mmドットピッチ、200ライン、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………¥282,600 ➡ 30%OFF ¥199,800

ⒷPC-8801MKⅡ model 10+FTC-1435H+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)2台+ディスケット10枚……………¥405,300 ➡ 32%OFF ¥276,800

ⒸPC-8801MKⅡmodel 20+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥462,100 ➡ 28%OFF ¥335,800

ⒹPC-8801MKⅡmodel 20+FTC-1208+カラーケーブル+PC-8801MKⅡ-FD1(増設ドライブ)+ディスケット10枚……………¥432,600 ➡ 28%OFF ¥313,800

ⒺPC-8801MKⅡmodel 30+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80F/TⅡ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥531,800 ➡ 25%OFF ¥399,800

ⒻPC-8801MKⅡmodel 30+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80F/TⅡ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ユーカラ(ワープロソフト)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥550,100 ➡ 25%OFF ¥417,800

ⒼPC-8801MKⅡmodel 30+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR104(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥582,600 ➡ 21%OFF ¥465,800

PC-9801Fシリーズ

ⒶPC-9801E+FTC-1208+カラーケーブル+LFD-550PC(ミニフロッピーディスク)+フロッピーケーブル+ディスケット10枚……………¥515,500 ➡ 29%OFF ¥369,800

ⒷPC-9801E+FTC-1455H+カラーケーブル+PFD-8+高速インターフェースボード+UP-130K(漢字プリンター・ケーブル付)+PC-9801-10(漢字ROM)+ディスケット10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥956,600 ➡ 23%OFF ¥742,800

ⒸPC-9801F1+FTC-1435H+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+ディスケット(2DD)10枚+カルクスター(簡易言語ソフト)……………¥541,100 ➡ 27%OFF ¥399,800

ⒹPC-9801F1+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+RP-80F/TⅡK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥701,100 ➡ 29%OFF ¥499,800

ⒺPC-9801F1+FTC-1455H+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+PC-PR104(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥721,600 ➡ 25%OFF ¥541,800

ⒻPC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80F/TⅡK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……………¥660,800 ➡ 25%OFF ¥499,800

ⒼPC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+UP-130K(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………¥851,600 ➡ 28%OFF ¥616,800

ⒽPC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………¥860,600 ➡ 22%OFF ¥678,800

新品限定特別価格

〈カラーモニター〉
東映FTC-1430(640×400ドット)……………¥136,000 ➡ ?

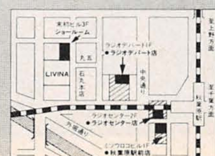
〈DOS〉
富士通OS-9LEVELⅡ(EX、AD、ST用)……………¥58,000 ➡ ?

〈漢字ROM〉
NEC PC-8001MKⅡ-01……………¥32,000 ➡ ?



東映無線株式会社

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1-14-2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1-10-11	ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1-15-6	ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休
ショールーム	東京都千代田区外神田1-5-8	末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休



We Love MSX! We

★日立MB-H2 (RAM64K)

ビデオ端子付リモコンテレビ(C14-VX)¥69,800

ステレオカセットデッキ搭載
内蔵ソフトも一段と充実



本体(MB-H2)	¥79,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14	¥69,800
ジョイスティック(PCT-50 2本)	¥ 7,000
ゲームソフト(カートリッジ版)	¥ 4,800
ゲームソフト(テープ)	¥ 2,800
合計	¥164,200

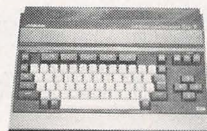
わんだ〜らんど特価¥140,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,000
残 ¥5,000 ×35回

★ビクターHC-7"iO"

MSX 特選セット

スーパーインポーズ機能内蔵
アナログRGB対応 拡張自在の2スロット(RAM64K)



本体(HC-7)	¥84,800
RGBシステムテレビ(AV-MT15)	¥115,000
データレコーダ(MR-33DR)	¥12,800
ジョイスティック(PCJ-50 2本)	¥ 7,000
ゲームソフト(カートリッジ版)	¥ 4,800
ゲームソフト(テープ版)	¥ 2,800
合計	¥227,200

わんだ〜らんど特価¥194,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,200
残 ¥7,000 ×35回

★SONY HiT BiT HB-701FD (RAM64K)

セパレート型の本格派パソコン 3.5インチフロッピードライブ1基内蔵
本体からテレビ、オーディオのコントロールができるAVコントロール機能



本体(HB-701FD	¥148,000
ビデオ端子付リモコンテレビ(C14-VX)	¥ 69,800
ゲームソフト(黄金の墓)フロッピー版	¥ 6,200
ゲームソフト(カートリッジ版)	¥ 4,800
合計	¥228,800

わんだ〜らんど特価¥194,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,200
残 ¥7,000 ×35回

★東芝HX-21"PASOPIA IQ" (RAM64K)



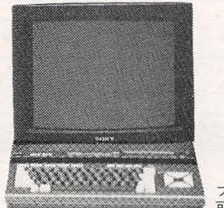
本体(HX-21)	¥79,800
AV HiT端子付テレビ(KV-14G11)	¥59,800
接続ケーブル(VMC-611MS	¥ 1,500
データレコーダ(MR-33DR)	¥12,800
ゲームソフト(カートリッジ版)	¥ 4,800
ゲームソフト(テープ版)	¥ 2,800
合計	¥161,500

わんだ〜らんど特価¥136,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥5,300
残 ¥4,900 ×35回

日本語ワープロソフト内蔵

ソニーHB75



本体(HB75)	¥69,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥ 7,000
ソフト(2本)	¥ 5,600
合計	¥165,000

わんだ〜らんど特価¥139,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥5,700
残 ¥5,000 ×35回

フロッピー直接接続可能!! 実力派64KB

東芝HX-10D(64K)



本体(HX10D)	¥65,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥ 7,000
ソフト(2本)	¥ 5,600
合計	¥161,000

わんだ〜らんど特価¥135,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,500
残 ¥4,800 ×35回

64KBの最先端マシン

サンヨーMPC-10

さらに値引きあり



本体(MCP-10)	¥74,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
データレコーダ(MR33DR)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥ 7,000
ソフト(2本)	¥ 5,600
合計	¥170,000

わんだ〜らんど特価¥142,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥6,100
残 ¥5,100 ×35回

コンピュータグラフィックが手軽に描ける

ミュージックコンピュータ ヤマハYIS-503



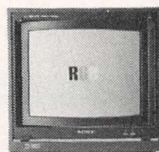
本体(YIS-503)	¥64,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)	¥69,800
プレイカードセット(ZPA-01)	¥12,800
ジョイスティック(2本)	¥ 7,000
ソフト(2本)	¥ 5,600
合計	¥160,000

わんだ〜らんど特価¥138,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,900
残 ¥4,900 ×35回

RFコンバータ、シングルカートリッジアダプター付

NEW 話題のクイック・ディスク搭載!! シャープMZ-1500 新発売



アナログ/デジタルRGB入力。高密度画像のパソコン専用カラーディスプレイ。
KX-13CD1
¥89,800

(本体)MZ-1500	¥89,800
(RGBディスプレイ)KX-13CD1	¥89,800
(接続ケーブル)MB26512	¥ 1,800
(データレコーダ)MR-33DR	¥12,800
お好みのゲームソフト	¥ 5,000
合計	¥199,200

わんだ〜らんど特価¥166,000

36回払いの例
頭金¥0 初回¥9,300
残 ¥5,900×35回

富士通FM-NEW7

(本体)FM-NEW7	¥99,800
(RGBディスプレイ)MB27343	¥67,800
(接続ケーブル)MB26512	¥ 1,800
(データレコーダ)MR-33DR	¥12,800
お好みのゲームソフト	¥ 5,000
合計	¥176,200

わんだ〜らんど特価¥150,000
¥6,000 ¥5,400×35回

36回払いの例
頭金¥0 初回 ¥7,400
残 ¥6,400×35回

新製品 3.5インチMFOD2基 FM-77
定価¥228,000→わんだ〜らんど特価

ソニーSMC-777C

(本体)SMC-777C	¥168,000
(RGBディスプレイ)KX-13CD1	¥89,800
(接続ケーブル)	¥ 6,800
(データレコーダー)MR33DR	¥ 12,800
合計	¥277,400

わんだ〜らんど特価¥234,000
さらにソフト¥6,000分サービス

36回払いの例
頭金¥0 初回 ¥10,200
残 ¥8,400×35回

ソニーSMC-777
定価¥148,000→わんだ〜らんど特価





製品先取り、お支払は1ヶ月後
らくらくローン3回〜36回
注文はコレクトコール(106)で
全商品1年間無料保証
全国無料配達
夜間受付TEL075(313)6958
年中無休

Love Computer!

オール新製品

SONY Hit Bit HB-P100ゲームセット

ゲームの1時停止ポーズボタン付
ゲームがしやすいジョイカーソル付
ゲーム入門ソフト、MSXマニュアル付

36回払の例
頭金¥0
初回¥5,400
残 ¥4,600 ×35回

(本体)HB-101
(データレコーダ)SDC-500
(ジョイスティック)JS-55 } ¥79,800
(AV-HIT端子付テレビ)KV-14G11‥ ¥59,800
(接続ケーブル)VMC-611MS・¥ 1,500
(ゲームソフト)ロームカートリッジ……¥ 4,800
(ゲームソフト)テープ版………¥ 2,800
合計 ¥148,700
↓
わんだ～らんど特価¥128,000

SONY Hit Bit HB-P260 プリンタセット

プリントアウト入門ソフト・プロッ太ソフト付
(本体)HB-101
(プロッタ・プリンタ)PRN-C41
(データレコーダ)SDC-500 } ¥118,000
AV-HIT端子付テレビKV-14G11・¥ 59,800
(接続ケーブル)VMC-611MS‥¥ 1,500
(ゲームソフト) カートリッジ……¥ 4,800
(ゲームソフト)テープ版……¥ 2,800
合計 ¥186,900
↓
わんだ～らんど特価¥162,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,600
残 ¥5,800×35回



MSX パソコン+データレコーダ

サンヨー MR33DR

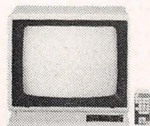
(全て頭金ナシ 20回払の例)

	合計価格	初回	残19回
NEW日立MBH2(64K)…………	¥ ~~92,600~~	¥5,100	¥5,100
東芝HX-10DP(64K)…………	¥ ~~80,600~~	¥4,700	¥4,300
東芝HX10DPN(64K)…………	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
NEW東芝HX-20(64K)…………	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
NEW東芝HX-21(64K)…………	¥ ~~92,600~~	¥5,100	¥5,100
NEW東芝HX-22(64K)…………	¥ ~~102,600~~	¥6,400	¥5,600
※ソニーHB-75(64K)…………	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
ソニーHB-101(16K)…………	¥ ~~59,600~~	¥4,700	¥3,100
ソニーHB-701(64K)…………	¥ ~~112,600~~	¥6,000	¥6,000
ソニーHB-701FD(64K)…………	¥ ~~160,800~~	¥9,400	¥8,600
サンヨーMPC-10(32K)…………	¥ ~~87,600~~	¥6,200	¥4,600
サンヨーMPC-11(32K)…………	¥ ~~112,600~~	¥7,200	¥6,000
※ビクターHC-6(32K)…………	¥ ~~77,600~~	¥4,200	¥4,200
ビクターHC-7(64K)…………	¥ ~~97,600~~	¥6,800	¥5,200
ヤマハYIS-503(32K)…………	¥ ~~77,000~~	¥4,200	¥4,200
NEWナショナルCF-2700(32K)……	¥ ~~72,600~~	¥3,900	¥3,900
ナショナルCF-3000(64K)…………	¥ ~~92,600~~	¥5,100	¥5,100
パイオニア"パルコム"(32K)…………	¥ ~~102,600~~	¥6,400	¥5,600
NEWカシオPV-7(8K)…………	¥ ~~45,600~~	¥4,800	¥4,400×9

※印の商品は在庫処分品大特価奉仕中。
現金特価はTELにてお問い合わせ下さい(大特価奉仕中)

特選セットテレビ

ビデオ端子付リモコンテレビ
ビクターC-14VX
"Magazine2"



定価¥69,800
(色)レッド、シルバー、ブルー、グリーン、ピンク

ソニー
BLACK TRINTRON
KV-14G11 ¥59,800
テレビの前面で、直接パソコンやビデオがつなげるようにAV(Hit)端子搭載



KV-14G11

※専用接続ケーブルVMC-611MS¥1,500

MSX パソコンお買上げ特典

- ゲームソフト1本進呈(セットお買上げの方、)
  - ・ヘビーボクシング・リアルテニス・ドラゴンアタック・ボンバーマン各4,800円(ROM版)
- 入門書進呈(お買上げの方全員)
- ブランクテープ2本進呈
- ソフトカードの発行(1本に付1点捺印10点で3,000円相当の商品と交換)

◎当店ではMSXソフトの通信販売もしております。リストがありますので100円切手同封の上御請求下さい。

わんだ～らんどニュース

お詫び…11月1日に「わんだ～らんどクラブ」を発足して1ヶ月たちました。当店でパソコンを買った人は全員、無条件で入会できますが会員証の発行が大分遅れてご迷惑をおかけしております。会員の皆様必ず届きますからお待ち下さい。
尚、この欄を来月より会員の皆様の為のスペースにしようと思います。当店に対する意見、ご希望などお寄せ下さい。掲載分には当店よりソフトを1本プレゼントさせて致きます。

目玉商品 セガSG1000用キーボード新発売!!

本体(SG1000)…………¥15,000
キーボード(SK-1100)…………¥13,800
BASIC(レベルII)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 8,600
合計 ¥44,400
↓
わんだ～らんど特価¥36,000
この商品に限り送料ご負担下さい

ハードキータイプの本格派セガSC3000Hセット

(本体)SC3000H…………¥33,800
BASIC(BASIC B)…………¥ 5,000
ジョイスティック(SJ 200)……¥ 2,000
ソフト(2本)…………¥ 8,600
合計 ¥49,400
↓
わんだ～らんど特価 ¥42,000

画面超高速処理RX-78(ガンダム)セット

本体(RX 78)…………¥59,800
BASIC(BS BASIC)…………¥ 7,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 6,800
ソフト(2本)…………¥13,600
合計 ¥88,000
↓
わんだ～らんど特価¥75,000
ソフトおよび周辺機器は20～30%引き

豊富な周辺機器でシステムアップ

ソード(M5Jr)…………¥29,800
BASIC(G BASIC)…………¥ 9,800
ジョイスティック(JS 5)…………¥ 3,500
ソフト(1本)…………¥ 4,800
合計 ¥47,900
ソフトおよび周辺機器は20～30%引き
↓
わんだ～らんど特価¥36,000
M5 ¥49,800→¥36,000
ロードランナーをプレゼント中!

中古及び目玉商品

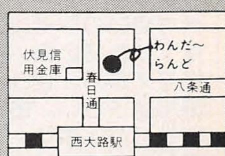
MSX 日立MB-H1(展示品)
¥62,800→¥33,000
MSX 東芝HX-10S(展示品)
¥55,800→¥30,000
MSX ゼネラルパクソン(展示品)
¥129,800→¥70,000
NEC PC-6001MKII(新品)
ソフト5本付 ¥104,800→¥63,000
セガ SC-3000(新品)(ロードランナープレゼント) ¥29,800→¥22,000
バンダイ RX78(新品)
¥59,800→¥48,000
アタリ 2800(ゲームソフト2本付)(新品)
¥26,600→¥17,000
富士通 FM-7(中古)
¥126,000→¥70,000
以上送料はご負担下さい(全て1年間保証付)

MSX パソコン・コンピューターゲームの専門店

■MSXパソコン■コンピューターゲーム■ビデオ



わんだ～らんど
WONDERLAND



営業時間 平日10:00～20:00
日祭日 10:00～19:00
年中無休

〒600 京都市下京区七条御所ノ内本町2～2(下京区八条春日上ル)☎075(314)5182
FAX075(314)5703
振込先 伏見信用金庫西八条支店(普通)355881

トヨムラ

新年あけましておめでとうよ

全店'85おめでとうよ

新製品

NEC PC-6001MKII SR

15色細密カラーグラフィック
FM音源デジタルシンセ内蔵
2オクターブの音階つき音声合成機能
文字表示80字×25行
本体標準価格 **¥89,800**

NEC PC-8801MKII Model10

漢字ROM内蔵
フロッピードライブ内蔵可能
（オプション）
本体標準価格 **¥168,000**

組み合せ例 シャープ14M511C 実使用2,000文字
おめでとうよろしく特価 **¥180,000**

NEC Mr. PC

ワイヤレスキーボード
実力の日本語ワープロソフト標準添付
320Kバイトドライブの3.5インチFDD1ドライブ
さらに美しくなった15色細密グラフィック生の迫力,
FM音源シンセ内蔵。本体・キーボード(PC-6601SR)
標準価格 **¥155,000**
ディスプレイテレビ(PC-TV151)
標準価格 **¥ 94,800**

富士通 FM-New 7

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン
本体標準価格 **¥99,800**

組み合せ例 シャープ14M511C 実使用2,000文字
サンヨーPHC-DR データーレコーダー
おめでとうよろしく特価 **¥134,000**

新製品

シャープ MZ-1500

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた，これからの記憶装置クイックディスクを搭載。
本体標準価格 **¥89,800**

組み合せ例 14インチカラーディスプレイ(0.5m/m)
クイックディスク 5枚
おめでとうよろしく特価 **¥118,000**

シャープ X-1turbo Model30

新開発の漢字BASICでワードプロセッシング
バージョンアップにより一気に飛躍した基本機能
640×400ドットフルカラー（基本8色）
新開発SSS方式のデジタルテロッパ内蔵
CZ-852C ミニフロッピードライブ2台内蔵
標準価格 **¥278,000**
CZ-850D 200ライン400ライン自動切換ディスプレイ
標準価格 **¥129,800**
おめでとうよろしく大特価

お問い合せはお近くのトヨムラ各店へ直接お願いいたします。全国通販も行なっています。
お問い合せ下さい。

宇都宮店



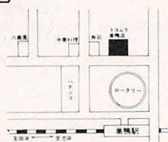
大宮店



川口店



巣鴨店



横浜店



静岡店



名古屋店



下取り交換・買い取り

トヨムラ全店において下取り交換・買い取りを行なっております。
今お使いのマイコンを上位機種・新製品に買い換えたいとお考えの方、ぜひこの機会に御相談下さい。各店にてお見積りいたします。
マイコン本体だけでなく周辺機器(ディスプレイ・プリンター・フロッピー)等も合せてお見積りいたします。

トヨムラ 即決クレジット

最長60回払いまで出来ます。
1回の支払額は3,000円以上です。印鑑と身分証明書（免許証等）をご持参下さい。
通信販売でクレジットの方はお問い合せ下さい。
各社カードも取り扱ってます。
MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス

全国通信販売

特価商品が通販で購入出来ます。電話でお問い合せ下さい。

TEL **03-251-1477**
〒101 東京都千代田区外神田1-8-6
（丸和ビル2F）
㈱トヨムラ通販センターB2係

ご購入の際は申し込み用紙を同封のうえ現金書留にてお願いします。
銀行振込み，クレジットを希望の方は，電話でお申し込み下さい。
特価ゲームソフトリスト だけを希望する方は、機種名を記入のうえ60円切手3枚を同封のうえ申し込み用紙を同封して下さい。

トヨムラ

めでとうございます

ろしくセール実施中

富士通 FM-77D2
320KB, 3.5インチマイクロフロッピードライブ2台内蔵。
漢字ROM標準実装
本体標準価格 ¥228,000
組み合せ例　シャープ14M512C 鮮明2,000文字
おめでとうよろしく特価 ¥260,000

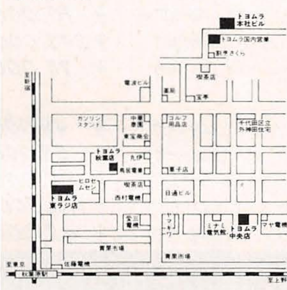
NEC PC-8801MKII Model30
フロッピードライブ2台内蔵
本体標準価格 ¥275,000
組み合せ例　シャープ14M522C 実使用4050文字
両面倍密ディスケット 10枚
おめでとうよろしく特価 ¥300,000

精工舎 GP-550 (M, F)
PCシリーズ(M), FMシリーズ(F)
漢字プリンター　本体標準価格 ¥89,800
組み合せ例　富士通 FM-New7
ストックホーム1,000枚・接続ケーブル
おめでとうよろしく特価 ¥158,000

EPSON RP-80 F/T II K
各種パソコン対応漢字プリンター
ファンフォールド紙・レター紙が使用可能
本体標準価格 ¥129,000
組み合せ例　NEC PC-8801MK II Model10
ストックホーム1,000枚・接続ケーブル
おめでとうよろしく特価 ¥228,000

☆この他にもマイコン本体・ディスプレイ・プリンター・フロッピー等大特価で販売しております。組み合せも自由です。その他特価品や掘り出し物が出る時もありますので、お近くのトヨムラ各店へどうぞ。

マイコン用ゲームソフト
各メーカー、各機種用のソフト多数有ります。
店頭においてぜひご覧下さい。
通信販売もご利用下さい。



■ 宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
■ 大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
■ 川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
■ 巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621
■ 横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
■ 静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
■ 名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (ラジオセンター名古屋2F)	☎052(263)1660
■ 中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎03(253)5751
■ 東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693
■ 秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル 2F)	☎03(251)1477

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
広告以外にもマイコン本体，ディスプレイ，プリンター，フロッピー，その他サプライ商品まで多数大特価で販売しております。各メーカーとの組み合せも自由ですので希望の商品をお問い合せ下さい。
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

切り取り線

申し込み用紙

フリガナ 氏名		年令	才	注文商品名
住所	〒			
TEL	(　　　)			金額
特価ゲームソフトリスト	1.希望する　2.いらない			送料
現在お持ちのマイコン機種名				合計

CAT JAPAN
マイコンプラザ

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引より

《マイコンメイト》の特選中古パソコン4機種


PC-8001MKII(本体)……………… ¥123,000 → ¥58,000


FM-8(本体)………………………… ¥218,000 → ¥52,000

保証付


MZ-2000(本体)…………………… ¥218,000 → ¥58,000


PC-8001(本体)…………………… ¥168,000 → ¥35,000

NEC

商品	定価	価格
PC-6001(本体)	¥89,000	¥25,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	¥104,600	¥31,000
PC-6001MKII(本体)	¥84,800	¥48,000
PC-8001(本体)	¥168,000	¥35,000
PC-8001MKII(本体)	¥123,000	¥58,000
PC-8801(本体)	¥228,000	¥98,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	¥112,000
PC-9801(本体)	¥298,000	¥148,000
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	¥162,000
PC-100モデル10(本体)	¥398,000	¥238,000
PC-100モデル30(本体)	¥558,000	¥335,000
PC-6042(カラーディスプレイ)	¥56,800	¥28,000
PC-8048(カラーディスプレイ)	¥59,800	¥38,000
PC-8049(カラーディスプレイ)	¥158,000	¥55,000
PC-8050(グリーンディスプレイ)	¥29,800	¥18,000
PC-8031-IV(フロッピーディスク)	¥168,000	¥35,000
PC-8031-IW(フロッピーディスク)	¥198,000	¥48,000
PC-98H31(ハードディスク)	¥478,000	¥188,000
PC-98H32(増設用ハードディスク)	¥398,000	¥150,000
PC-8023(プリンター)	¥153,000	¥58,000
PC-8822(漢字プリンター)	¥234,000	¥138,000
PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800	¥8,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)	¥14,800	¥6,000
PC-8033(I/Oポート)	¥17,000	¥7,000
PC-8045(ライトペン)	¥45,000	¥18,000
PC-8062(RS232Cケーブル)	¥18,700	¥8,500
PC-8097(GP-IBインターフェース)	¥56,000	¥28,000
PC-9801-05(ODAインターフェースボード)	¥22,000	¥10,000
N5231-01(本体)	¥648,000	¥298,000
N5231-10(プリンター)	¥198,000	¥78,000

FUJITSU

商品	定価	価格
FM-8(本体)	¥218,000	¥48,000
FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット	¥258,000	¥58,000
FM-11EX(本体)	¥398,000	¥198,000
MB27343(カラーディスプレイ)※新品同様	¥67,800	¥42,000
MB27406(プリンター)	¥89,000	¥48,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の
中古パソコン
ショップ







話題の新製品も展示・販売

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休

CAT JAPAN

《マイコンメイト》

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員
池袋サンシャインビル57F
キャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

どこでも電話で買える。

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

TOSHIBA・HITACHI

パソピア(本体)	~~¥163,000~~	¥25,000
パソピア7(本体)	~~¥119,800~~	¥48,000
PA7160(カラーディスプレイ)	~~¥79,000~~	¥38,000
PA7250(プリンター)	~~¥69,000~~	¥25,000
PA7207(フロッピーディスク)	~~¥78,000~~	¥38,000
ベーシックマスターJr.(本体)	~~¥89,800~~	¥20,000
レベルII(本体)	~~¥198,000~~	¥20,000
レベルIIIマーク2(本体)	~~¥198,000~~	¥38,000
レベルIIIマーク5(本体)	~~¥119,800~~	¥52,000
MB16003(本体)	~~¥650,000~~	¥198,000

SHARP

パソコンテレビX1CS※新品同様	~~¥219,600~~	¥168,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	¥48,000
MZ-80B＋グラフィックラム	~~¥317,000~~	¥58,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	¥42,000
MZ-2000(本体)	~~¥218,000~~	¥58,000
MZ-2000＋グラフィックラム	~~¥257,000~~	¥68,000
MZ-2200(本体)	~~¥128,000~~	¥58,000
MZ-2200＋データレコーダ ※新品	~~¥147,800~~	¥79,800
MZ-721(本体)※新品同様	~~¥89,800~~	¥28,000
MZ-731(本体)※新品同様	~~¥128,000~~	¥38,000
パソコンテレビX1	~~¥268,000~~	¥134,000
パソコンテレビX1＋グラフィックラム	~~¥300,000~~	¥148,000
MZ-3541(本体)	~~¥448,000~~	¥238,000
MZ-5521(本体)	~~¥388,000~~	¥198,000
MZ-1P06(プリンター)	~~¥234,000~~	¥138,000
PC-1501(本体)	~~¥64,800~~	¥25,000
MZ-80BP5(プリンター)	~~¥168,000~~	¥68,000
MZ-80BP6(プリンター)	~~¥181,000~~	¥78,000
MZ-80BF(フロッピーディスク)	~~¥244,700~~	¥98,000
MZ-1T02(データレコーダ)	~~¥19,800~~	¥9,800

NATIONAL・OKI・EPSON

JR-100(本体、RFモジュレーター)	~~¥54,800~~	¥15,000
JR-200(本体)	~~¥79,800~~	¥18,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥698,000~~	¥258,000
HC-20(ハンドヘルド)	~~¥138,000~~	¥68,000
QC-10(本体、グリーンCRT、プリンター)	~~¥795,000~~	¥450,000
QC-20(本体、ディスプレイ)	~~¥1,350,000~~	¥258,000
TP-80(プリンター)	~~¥139,800~~	¥32,000
MP-80(プリンター)	~~¥139,800~~	¥42,000
MP-80F/T(プリンター)	~~¥189,000~~	¥45,000
MP-80II(プリンター)	~~¥142,000~~	¥45,000
MP-80III(プリンター)	~~¥139,800~~	¥48,000
MP-80IIIF/T(プリンター)	~~¥149,000~~	¥52,000
MP-80K(プリンター)	~~¥189,000~~	¥78,000
MP-100(プリンター)	~~¥192,800~~	¥78,000
MP-130(プリンター)	~~¥228,000~~	¥78,000
MP-130K(プリンター)	~~¥550,000~~	¥158,000
FP-80(プリンター)	~~¥149,800~~	¥78,000
RP-80(プリンター)	~~¥89,000~~	¥48,000
RP-80F/T(プリンター)	~~¥104,000~~	¥68,000
TF-20S(MZ用フロッピーディスク)	~~¥142,000~~	¥78,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

GP-80P(プリンター)	~~¥65,800~~	¥25,000
GP-250X(プリンター)	~~¥69,800~~	¥32,000
GP-250F(プリンター)	~~¥59,800~~	¥32,000
GP-250FA(プリンター)	~~¥79,800~~	¥32,000
FP-1100(本体)	~~¥128,000~~	¥38,000
FP-3052RF(TVアダプター)新品	~~¥12,000~~	¥7,800
マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2)	~~¥930,000~~	¥298,000
SORD M23KマークV(本体、カラーCRT、8インチFDD×2)	~~¥1,088,000~~	¥580,000
APPLEアップルII48K(本体)	~~¥398,000~~	¥118,000
APPLEアップル・プラス(本体)	~~¥398,000~~	¥128,000
APPLEアップル・Jプラス(本体)	~~¥418,000~~	¥138,000
APPLEアップルディスク(フロッピーディスク)	~~¥116,000~~	¥62,000
VICTOR HC-6(MSX本体)＋TVアダプター＋ジョイスティック	~~¥80,100~~	¥39,800
KD-276D(フロッピーディスク)	~~¥218,000~~	¥38,000
TI-99H(本体)	~~¥218,000~~	¥48,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本！もちろんクレジットでもOK！



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380
大宮0486-44-8067
大阪06-365-1873
仙台0222-24-2606
横浜045-311-6811
広島082-295-5936
千葉0472-24-0552
名古屋052-581-1565
福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千葉 0472-25-2059　大阪 06-361-2832

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。
豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。
高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。
10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。
24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

アコリットマイコン最新カタログ

富士通 FMシリーズ

FM-NEW7	¥99,800
48回分割 ¥2,439	／60回分割 ¥2,078
FM-11〈AD2〉	¥298,000
48回分割 ¥6,854	／60回分割 ¥5,840
FM-11〈BS〉	¥398,000
48回分割 ¥9,154	／60回分割 ¥7,800
FM-77	¥228,000
48回分割 ¥5,572	／60回分割 ¥4,748

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801M2	¥415,000
48回分割¥10,142	／60回分割¥8,643
PC-9801F3	¥758,000
48回分割 ¥18,524	／60回分割 ¥15,786
PC-9801F1	¥328,000
48回分割 ¥8,015	／60回分割 ¥6,830
PC-9801F2	¥398,000
48回分割 ¥9,726	／60回分割 ¥8,288
PC-9801E	¥215,000
48回分割 ¥5,254	／60回分割 ¥4,478

NEC PC-8800シリーズ

PC-8801mkII/10	¥168,000
48回分割 ¥4,106	／60回分割 ¥3,499
PC-8801mkII/20	¥225,000
48回分割 ¥5,499	／60回分割 ¥4,686
PC-8801mkII/30	¥275,000
48回分割 ¥6,721	／60回分割 ¥5,727

NEC PC-6600シリーズ

PC-6001mkIISR	¥89,800
48回分割 ¥2,195	／60回分割 ¥1,870

NEC PC-6000シリーズ

PC-6601SR(ミスターPC)	¥155,000
48回分割 ¥3,788	／60回分割 ¥3,228

シャープ X1 ターボシリーズ

CZ-850C(モデル10)/CZ-850D	¥297,800
48回分割 ¥7,277	／60回分割 ¥6,202
CZ-851C(モデル20)/CZ-850D	¥377,800
48回分割 ¥9,232	／60回分割 ¥7,867
CZ-852C(モデル30)/CZ-850D	¥407,800
48回分割 ¥9,965	／60回分割 ¥8,550

シャープ パソコンテレビX1

X1Cs(CZ-803C/CZ-801D)	¥219,600
48回分割¥5,367	／60回分割¥4,573
X1Ck(CZ-804C/CZ-801D)	¥239,600
48回分割¥5,855	／60回分割¥4,989
CZ-802C/D	¥326,000
48回分割 ¥7,967	／60回分割 ¥6,789

シャープMZ-1500シリーズ

MZ-1500	¥89,800
48回分割¥2,066	／60回分割¥1,760

MSX特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

		定価/円	15分割
YAMAHA			
YIS-503RC(RF-01, CA-01付)		64,800→	4,355
303	本体	49,800→	3,347
ZGA-01	グラフィックカードセット	19,800→	1,331
SRM-01	32KRAM+RGBユニット	12,800→	861
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SKW-01	漢字ワープロユニット	49,800→	3,347
YRM-16	漢字住所録	7,800→	524
PN-01	熱転写プリンタ	89,800→	6,035
UCN-01	ユニットコネクタ	7,800→	524
ゼネラル	PCT-55(S)	138,000→	9,274
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝	HX-20	69,800→	4,747
	HX-21	79,800→	5,427
	HX-22	89,800→	6,107
日立	MB-H1	62,800→	4,220
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
	ML-F120	64,800→	4,355
	ML-F120D	74,800→	5,027
	ML-F110	54,800→	3,683
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	・54,800→	3,683
	HB-75	69,800→	4,691
松下電器	CF-2700	59,800→	3,800
	CF-3000	79,800→	5,363
三洋電機	PHC-30	64,800→	4,355
	MPC-10mkII	75,800→	5,094
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-7	84,800→	5,699
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

日立 ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/10	¥128,000
48回分割¥3,128	／60回分割¥2,666
MB-S1/20	¥178,000
48回分割¥4,350	／60回分割¥3,707

EPSON HCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,509
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3,188	2,717
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2,392	2,038
TF-15	フロッピィ(シングル)	98,000→	2,254	1,921
TF-15	フロッピィ(デュアル)	138,000→	3,174	2,705
CP-20	カプラ	49,800→	1,145	976

EPSON QCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II(システム)	日本語ワープロ	795,000→	18,285	15,582
QC-10II(システム)	情報検索部門ワープロ	908,600→	20,898	17,808
QC-10II(システム)	経理部門ワープロ	985,000→	22,655	19,306
QC-10II(システム)	顧客管理ワープロ	905,000→	20,815	17,738
QC-10II(システム)	販売管理部門ワープロ	955,000→	21,965	18,718
QC-10II(システム)	スーパーカルクワープロ	865,000→	19,895	16,954
QC-10II(システム)	データベースワープロ	881,000→	20,263	17,268
QC-10II(システム)	英文ワープロ	987,100→	22,703	19,347
QC-10II(システム)	教育用ワープロ	815,000→	18,745	15,974

EPSON プリンタ/フロッピィディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
RP-80II	ターミナルプリンタ	79,000→	1,817	1,548
RP-80F/TII	ターミナルプリンタ	89,000→	2,047	1,744
RP-100	136桁プリンタ	134,000→	3,082	2,626
FP-80	高速プリンタ	149,800→	3,445	2,936
FP-100	136桁プリンタ	189,800→	4,365	3,720
FP80K	漢字プリンタ	189,800→	4,365	3,720
JP-80	ドットマトリクスプリンタ	158,000→	3,634	3,097
UP-130K(第1水準)	高速・高印字漢字プリンタ	290,000→	6,670	5,684
(第2水準)	高速・高印字漢字プリンタ	310,000→	7,130	6,076
(PC用・第1水準)	高性能漢字プリンタ	298,000→	6,854	5,841
(PC用・第2水準)	高性能漢字プリンタ	318,000→	7,314	6,233
DP-100(パラレル)	デイジーホイールプリンタ	140,000→	3,220	2,744
(シリアル)	デイジーホイールプリンタ	150,000→	3,450	2,940
TF-10	FM用(デュアルタイプ)	125,800→	2,893	2,466
	FM用(シングルタイプ)	85,000→	1,955	1,666
TF-20	アップルII用(デュアルタイプ)	128,000→	2,944	2,509
	アップルII用(シングルタイプ)	83,000→	1,909	1,627
TF-50	ターミナルフロッピィ	180,000→	4,140	3,528
CP-20	パーソナルカプラ	49,800→	1,145	976
TF-10	PC用(デュアルタイプ)	129,800→	2,986	2,544
	PC用(シングルタイプ)	89,000→	2,047	1,745

IBM JXシリーズ

JX1(システムユニット/キーボード)	¥166,000
48回分割¥4,057	／60回分割¥3,457
JX2(システムユニット/キーボード)	¥270,000
48回分割¥6,599	／60回分割¥5,623
JX3(システムユニット/キーボード)	¥332,000
48回分割¥8,114	／60回分割¥6,914
JX4(システムユニット/キーボード)	¥373,000
48回分割¥9,116	／60回分割¥7,768

APPLE シリーズ

Apple IIe	¥262,000
48回分割¥6,403	／60回分割¥5,457
Apple IIc	¥298,000
48回分割¥7,283	／60回分割¥6,206
Apple リサ	¥1,200,000
48回分割¥29,325	／60回分割¥24,990
Apple マッキントッシュ	¥698,000
48回分割¥17,058	／60回分割¥14,536

周辺機器も全て取扱っております。



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください――

Acolyte
(アコリット)
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時 年中無休
03(844)3361

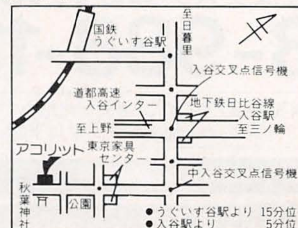
- 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
- 初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
- 契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。





やさしくて、

クイックディスクは、ディスプレイを見ながら、ポン・ポン・ポンのキーボード操作。MSXの電源ONでプログラムは自動スタート。特定のプログラムの呼び出しもカーソル指示で一発アクセスの、イージーオペレーションです。

すばやくて、

クイックディスクは、128Kバイト(両面)の大容量。しかもリード&ライトに要するアクセスタイムは、フロッピー並みの8秒でOK。お待たせなしで、即プレイです。

ちいちゃくて、

ハードケースに収納されたクイックディスクのメディアは、直径2.8インチの磁気ディスク。サイズは超小型ですが、スパイラル方式を採用したデータの読み取り・書き込みは、フロッピー顔まけの信頼性を誇ります。

すごい。

MSXシステムにそったOSであるQD―DOSの搭載により、データ・レコーダやフロッピーディスクにはない画面セーブ機能、カセットからQDへの自動転送機能、データ・レコーダにはないファイル一覧機能など数々のコマンドが加わりました。まさに、ホームコンピュータ時代の夢の記憶装置です。

こんなQDが使いたかった。

QD QDM-01 MSX用

新発売・MSX対応 クイックディスクドライブ
¥34,800(標準価格)
● MSXはマイクロソフト社の商標です。



その他の特長

- ●MSX仕様のインターフェイス内蔵。
- ●コンパクトでスタイリッシュなボディ。(176×144×66.4mm)



各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

■お求めは、お近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社 TEL(03)257-6221/(06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用下さい。専用機に関するお問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666

テープメイトまつり

第7回 1月26日(土)、27日(日)の2日間限り。

カセットテープ

全メーカー、全品

ズバリ! **4割引!**

カセットテープ(パックもの)

ズバリ! **4、5割引!**

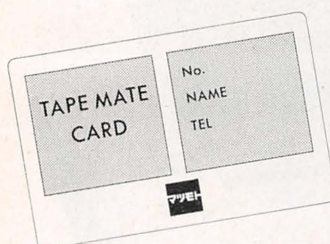
テープ関連アクセサリーも
特別価格で提供中!



※電話でのご注文は承りかねますので下記の店舗へご来店ください。

テープメイト大募集中!

テープメイト会員が更に お得になって新登場!!



ふだんでもお得な当社の通常価格から更にお安く提供するのがテープメイトのシステムです。
入会すると年2回のテープメイトまつりにもご招待!

	通常価格	テープメイト会員
単品テープ	定価の2割引	更に1割引
パックテープ	定価の3割引	更に1割引
単品テープ(10本以上)	定価の2割引	更に2割引
アクセサリー(接続コード類 レコードクリーナー他)	定価の1割引	更に1割引

※テープメイト入会の受付は電話ではできません。お近くのマツモトデンキへご来店ください。

INFORMATION



マツモトミュージックフェア'85
柏原芳恵コンサート

3月24日(日) 川越市民会館にて開催

前売開始 1月26日(土)より

S席¥2,800→テープメイト会員特典1,500円
A席¥2,300→テープメイト会員特典1,000円

マツモト

マツモトデンキ

鶴瀬本店 (0492) 51-0960
上福岡店 (0492) 62-1656
東松山店 (0493) 23-1397
深谷店 (0485) 72-4626
清瀬店 (0424) 93-1288
坂戸店 (0492) 81-3522
入曽店 (0429) 57-1216
入間店 (0429) 63-4831
大宮指扇店 (0486) 23-3055

営業時間
10:00AM〜7:00PM

SYSPEC　通信販売はTONEシステムズへ ☎03-257-0281

'85新春シスペック特選大セール

大好評 シスペック、パソコンセットシリーズ

ハイコストパフォーマンスを
実現した興奮パソコン



富士通 FM-NEW7

注番 1001	
FM-NEW7	¥99,800
TX-12M2 12"カラーモニター	¥99,800
CRTケーブル	¥1,800
データレコーダー（サービス）	¥12,800

セット合計定価¥201,400➡㊕¥129,800

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈24回払〉	¥5,172	¥3,600×23回	¥15,000×4回

注番 2001	
FM-NEW7	¥99,800
TX-12M2 14"カラーモニター	¥99,800
ADA-7010 漢字ROMカード	¥35,000
PHC-DR データレコーダー	¥12,800
M-1009 ドットプリンター	¥49,800
ケーブル＆ペーパー	¥8,000
簡文 ADAオリジナルワープロソフト（サービス）	

セット合計定価¥305,200➡㊕¥205,000

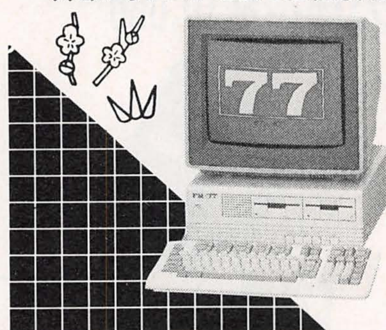
クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈24回払〉	¥8,100	¥7,200×23回	¥15,000×4回

注番 2002	
FM-NEW7	¥99,800
TX-12M2（MB27303同等CRT）	¥99,800
CRTケーブル	¥1,800
LFD-550IIFM フロッピィディスクユニット	¥108,000
I/Fセット	¥13,000
RP-80IIK プリンター	¥119,000
プリンタケーブル＆ペーパー	¥8,000
ADA-7010 漢字ROMカード	¥35,000
PN-101 ワープロソフト	¥18,000

セット合計定価¥502,400➡㊕¥325,000

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈36回払〉	¥7,000	¥5,800×35回	¥30,000×6回

3.5インチフロッピー搭載、
5インチ＆ソフトコンパチブル
外部に5インチ増設で強化OK！



富士通 FM-77D2

注番 1003	
FM-77D2	¥228,000
MB27343 カラーモニター	¥67,800
CRTケーブル	¥2,400

セット合計定価¥298,200➡スペシャル特価

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈24回払〉	¥10,500	¥9,700×23回	¥10,000×4回

注番 1004	
FM-77D2	¥228,000
TX-12M2（MB27303同等品）	¥99,800
CRTケーブル	¥2,400

セット合計定価¥330,200➡㊕¥229,000

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈36回払〉	¥4,300	¥4,300×35回	¥20,000×6回

5インチディスク内蔵、ベストセラー機の品格、表現力多彩！



NEC PC-8801mkII-M30

注番 1008	
PC-8801mkII-M30	¥275,000
CMT-141L 4050文字対応、DP 0.39㎜	¥118,000
CRTケーブル	¥1,800

セット合計定価¥394,800➡㊕¥269,000

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈36回払〉	¥6,800	¥5,600×35回	¥20,000×6回

NEC PC-8801mkII-M10

注番 1007	
PC-8801mkII-M10	¥168,000
CMT-141L 14"カラーモニター	¥118,000
データレコーダー	¥12,800

セット合計定価¥286,000➡㊕¥189,000

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈24回払〉	¥5,060	¥4,800×23回	¥25,000×4回

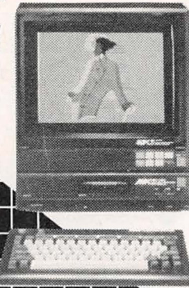
注番 2060	
PC-8801mkII-M10	¥168,000
TX-12M2（ケーブル付）	¥101,600
PC-DR311 データレコーダー	¥12,800
M-1009X ドットプリンター	¥49,800
ケーブル＆ペーパー	¥8,700
ユーカラJJ（テープ）ワープロソフト	¥9,800

セット合計定価¥350,700➡㊕¥239,000

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈24回払〉	¥10,060	¥8,800×23回	¥15,000×4回

NEC PCシリーズ 新鋭機登場!!

大好評 特売中!!



はじめての、ワイヤレスキーボード＆テレビパソコン

NEC テレビパソコン Mr.PC

本体・キーボードPC-6601SR………標準価格¥155,000
ディスプレイテレビPC-TV151……標準価格¥94,800

注番 5001　セット合計定価¥249,800

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈48回払〉	¥6,250	¥3,700×47回	¥10,000×8回

1クラス上の実力で、パワフル！

NEC PC-6001mkII SR

本体標準価格……………………¥89,800
14型カラーディスプレイPC-KD252……¥67,800
ディスプレイ置台PC-60M75……………¥5,500

注番 5002　セット合計定価¥163,100

クレジット例	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
〈36回払〉	¥2,800	¥2,800×35回	¥10,000×6回

月々3,000円から らくらくクレジット

●シスペック即決クレジット・スキップ支払（最長6ヶ月後支払開始）
●ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

●各種クレジット取扱中
●お気軽にご利用ください



シスペック株式会社

●本　社　〒101 東京都千代田区神田須田町2-21（サナダビル4F）☎03-257-6341
●秋葉原本店　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 ☎03-257-6337
●ラジカン1号店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16（秋葉原ラジオ会館4F）☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16（秋葉原ラジオ会館7F）☎03-255-6504
●秋葉原2号店　〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-6340

ハードからソフトまでパソコンはシスペック SYSPEC

通信販売はTONEシステムズへ ☎03-257-0281

新しい発展力、
トライアングル設計



シャープ MZ-1500

注番 1011

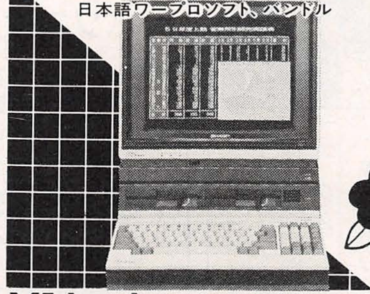
MZ-1500	¥89,800
C-14VC1 14"カラーモニター	¥93,000

セット合計定価 ¥182,800➡㊕¥109,000

クレジット例〈24回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥6,960	¥5,100×23回	なし



限界を超えた手応え!
200ライン、400ライン切換えスイッチ
グラフィック速度の限界、
日本語ワープロソフト、バンドル



X1turbo

Model 30

注番 1009

CZ-852C	¥278,000
CZ-850	¥129,800

セット合計定価 ¥407,800➡スペシャル特価

クレジット例〈36回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥7,000	¥7,000×35回	¥20,000×6回

Model 10

注番 1010

CZ-850C	¥168,000
C-14VC1	¥ 93,000

セット合計定価 ¥261,000➡㊕¥168,000

クレジット例〈24回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥7,320	¥5,400×23回	¥15,000×4回

シスペック 特選
プリンターセット



EPSON RP-80IIK

注番 9001

RP-80IIK	¥119,000
ペーパー	¥ 1,500
ケーブル	PC用¥ 7,500
	FM用¥ 6,800

スペシャル特価

クレジット例〈12回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥6,850	¥5,700×11回	なし

BROTHER HR-6X

注番 9002

HR-6X	¥49,800
ペーパー	¥ 1,500
ケーブル	PC用¥ 7,500

ACアダプター・ロール紙ホルダー(黒)サービス

スペシャル特価

クレジット例〈15回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥3,630	¥3,400×14回	なし

EPSON RP-80F/TIIK

注番 9003

RP-80F/TIIK	¥129,000
ペーパー	¥ 1,500
ケーブル(PC用)	¥ 7,500

セット合計定価 ¥138,000➡スペシャル特価

クレジット例〈20回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥7,276	¥5,500×19回	なし

5インチ・3.5インチからのブートがOK!!

富士通FM-77外部用、5インチドライブ拡張フロッピィディスク

新製品

ADA-FD1 定価¥39,800
ADA-FD2 定価¥59,800

増設用ドライブ 定価¥25,000
★FM-7、NEW7用 I/F 定価¥39,800



驚異の低価格!!

両面倍密
320K Byte
縦横置OK!

★写真はADA-FD1です。
★外形仕様は変更する場合があります。

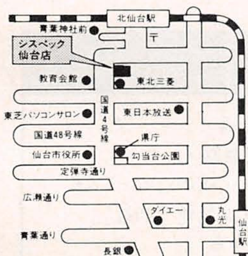
ADA-FD1 スペシャルセット

FM-NEW7	¥ 99,800
K-114F 14"カラーモニター	¥ 98,000
CRTケーブル	¥ 1,800
ADA-FD1 5"フロッピーディスクユニット	¥ 39,800
I/F	¥ 39,800

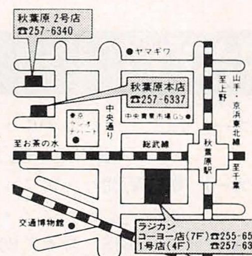
セット合計定価 ¥279,200➡㊕¥188,500

クレジット例〈24回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥9,290	¥7,200×23回	¥10,000×4回

シスペック各店ご案内

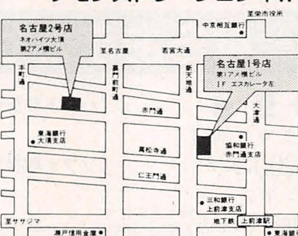


シスペック仙台店☎0222-33-0256
〒980 宮城県仙台市提通雨宮町3-18



秋葉原各店

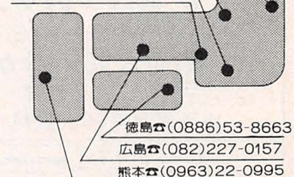
気象衛星ひまわり受信システム
デモンストレーション中!!



名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

日本全国通信販売
☎03-257-0281

札幌☎(011)831-1533
仙台☎(0222)33-0256
金沢☎(0762)22-3006
名古屋☎(052)263-1630
大阪☎(06)641-1967



徳島☎(0886)53-8663
広島☎(082)227-0157
熊本☎(0963)22-0995

●仙台店	〒980 宮城県仙台市提通雨宮町3-18	☎0222-33-0256
●名古屋店	〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル)	☎052-263-1629
●名古屋2号店	〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)	☎052-241-0921
●TONEシステムズ(通販部)	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

全国ショップガイド

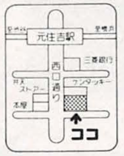
徹店長です!
おもしろソフトいっぱいの店だよ!

MSXから
ビジネスパソコンまで……

電化のニューライフ



タカハシ



〒211 川崎市中原区木月410(東横線元住吉駅西口)
TEL. 044(411)8221 044(433)3857

TACT 宇治小倉 TACT

パソコンショップ **タクト**

●ファミリーコミュニケーションでユーザー同志の情報交換の出来るショップです。
●手軽な頭金なしクレジット
ナムコのソフト取扱中!ソフト会員制度有り

ハドソンまつり 12/20〜1/15まで

宇治市小倉町南浦30－114 TEL 0774－20－0784
西宇治高校東へ200m 定休日・水曜日 AM11.00〜PM8.30

パソコンのすべてを結集! 特別価格で大奉仕

クレジットもOK!

パソコン・ディスプレイ・プリンター・フロッピーディスク
パソコンソフト・書籍 各種大量展示!

カトー無線 マイコンCITY

〒460 名古屋市中区栄3-32-28 カトー無線パーツ株式会社
☎(052)262-6471(代表)

パソコンの

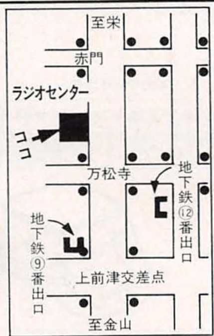


+ソフトテープ
アクセサリ

MSX、ファミコン、FM、PC、X-1用など

三洋堂書店グループ **シグマ**

〒460 名古屋市中区大須3－30－37
TEL(052)251－8334(代)



マイコンを特別安く売っているお店です!

PC-9801E/F
PC-8801mkII
X-1turbo
FM-77 その他各機種下取り可能

価格は、直接当店で確認されるか一度電話下さい。

BASICマガジンも推薦するパソコンショップ

①地下鉄…神宮西から3分
②名 鉄…神宮前から5分
③国 鉄…熱 田から1分

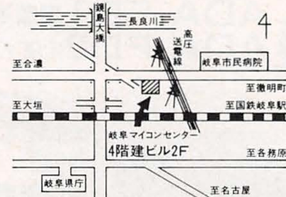


ビデオ&カンピュータの
デンセツ

〒456 名古屋市熱田区森後町11－7
☎052－682－5090

大特価

ゲームソフト
ビジネスソフト
各社パソコン
周辺機器
専門書籍



岐阜マイコンセンター

〒500 岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F ☎0582(51)6338

パソコンのことならおまかせ下さい! ホビーからビジネスまで

▶ 県内一のソフト量 ◀
MSXからPC－9801E/Fまで各機種
最新人気ソフトが2000本!
(ゲーム・教育・ビジネス)
※通信販売OK。送料＝300円(1本)(現金書留にてお願いします。)

【ハード取扱いメーカー】 NEC・ナショナル・富士通・シャープ
SONY・EPSON他 周辺機器メーカー
【ソフト取扱いメーカー】 電波新聞社・エニックス・PONYCA・T&E
COMPAC・テクノ・ハドソン他 140社

クレジットOK＝1〜36回 月々3,000円から



オリエンタルパソコンショップ

〒960 福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤ B1 ☎0245(21)－2101(内線81)

パソコンビジネスにこの一冊

- OA繁盛記 ●定価780円 ●判型A4変型 ●送料250円
- 素早くマスター ビジネスBASIC ●定価1,500円 ●判型B5 ●送料300円
- マイコンBASIC講座①実務応用編 ●定価1,300円 ●判型B5 ●送料300円
- マイコンBASIC講座②ビジネス活用編 ●定価1,300円 ●判型B5 ●送料300円
- マイコンBASIC講座③プログラムマスター編 ●定価1,400円 ●判型B5 ●送料300円
- マイコンBASIC講座④データファイル活用編 ●定価1,400円 ●判型B5 ●送料300円
- マイコン学入門基本18章 ●定価1,400円 ●判型A5 ●送料300円
- ビジネスマイコン入門基本18章 ●定価1,400円 ●判型A5 ●送料300円
- マイコン、パソコンとOA入門基本18章 ●定価1,400円 ●判型A5 ●送料300円
- パソコン学習基本18章 ●定価1,500円 ●判型A5 ●送料250円
- PC-8001、8801マシン語入門Ⅰ ●定価1,300円 ●判型B5 ●送料300円
- PC-8001マシン語入門Ⅱ ●定価1,300円 ●判型B5 ●送料300円
- PC-8801mkⅡマシン語入門Ⅰ ●定価1,500円 ●判型A5 ●送料250円
- PC-9801E/F:MS-DOS入門 ●定価1,800円 ●判型A5 ●送料300円
- FM-7活用研究 ●定価1,500円 ●判型B5 ●送料300円
- MZ-2000活用研究 ●定価1,300円 ●判型B5 ●送料250円
- MZ-80B活用研究 ●定価1,300円 ●判型B5 ●送料250円
- MZ-2000/2200プログラミングテクニック: ●定価1,500円 ●判型B5 ●送料300円
- Z80マシン語プログラム入門 ●定価1,500円 ●判型B5 ●送料300円
- 6809マシン語プログラム入門: ●定価1,500円 ●判型B5 ●送料300円
- マイコンOA用語辞典 ●定価2,300円 ●判型B6

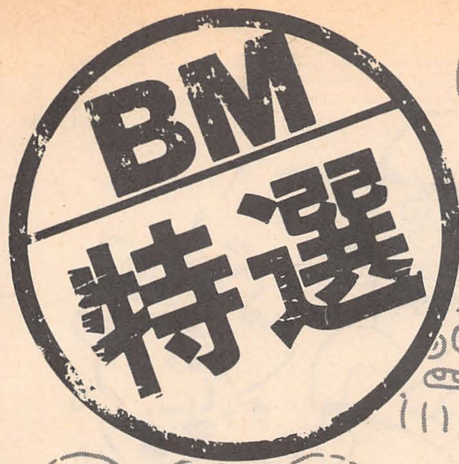

電波新聞社 東京本社 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
☎(03)445-6111(大代表) 〒141

好評発売中!!

PC-9801 活用研究 ビジネスソフト編
●B5判 226頁
●定価1,500円

PC-9801 活用研究 グラフィックマスター編
●B5判 248頁 ●定価1,500円
●カラーグラフプログラム22本付

PC-9801E/F 活用研究
●統計解析プログラム集
●B5判 230頁
●定価1,500円



プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚ぐらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表，フローチャートなどもあるとよい) ⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr./LⅡ₂用

エイリアン・ブロック

福谷　洋一



内　容

あなたは，チェック・ポイント（♪）を集めるスペード（♠）です。[I][M][J][K]で上下左右に動き，ダイヤ（◆）から逃げて，チェック・ポイントを集めます。

ダイヤは，ブロックをやぶってきますが，少し時間がかかります。それをうまく使って，チェック・ポイントを集めてください。

ブロックを作るのは，スペース・キーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：みんな，あけましておめでとう！

一同：おめでとうございまーす！　今年もよろしくお願いしまーす。ムニャムニャ。

Dr.D：ふむ，編集部もまだ正月気分が抜けとらんようだな。さて，このプログラムの特徴は，エイリアンの追いかけルーチンにある（630〜930行）。今月の移植テクのゲームによく似とるから，参考にしてごらん。

ラウンドをクリアするごとに，ダイヤがブロックをくずす速さが速くなり，3面になると，チェック・ポイントも増えます。

得　点

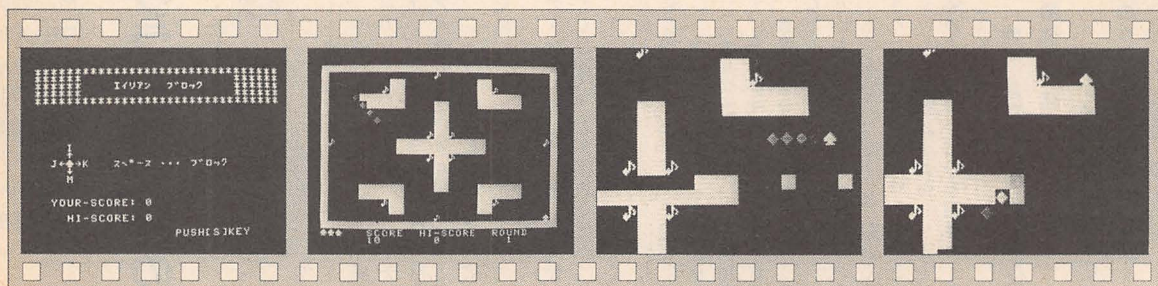
チェック・ポイントをとると100点，ダイヤにブロックをくずさせると10点，ラウンドをクリアすると，ボーナスがもらえます（ボーナスは，ラウンド×500点です）。

改　造

730，780行のBを少なくすれば，ダイヤがブロックをくずす速さが速くなります。

おわりに

このゲームは，最初のうちは難しく感じるかもしれません。でもすぐになれるでしょう。



《写真1》タイトル画面。[S]でスタートです

《写真2》右下の♠があなた。左上から◆が襲う

《写真3》おおっとっと，危ないぞ。逃げろ!!

《写真4》◆がブロックをやぶってる間に♪をとる

★ただいまから，昭和60年度の月刊マイコンBASICマガジン主催「OFコーナー」を開催いたします！（大阪府高石市・猪飼利之15才）……【編集長：むっ，積極的な読者。それにひきかえ，ウチの編集部員は…ガンバルゾ!!】

エイリアン・ブロックのプログラム・リスト

```
10 REM ::: ｴｲﾘｱﾝ ﾌﾞﾛｯｸ :::
20 LET H=0:LET S=0:MUSIC Q2
30 LET B1$=CHR$($60,$60,$A,8,8,$60,$60,$A,8,8,$60,$60,$A,8,8,$60,$60)
40 LET B2$=CHR$($60,$60,$60,$60,$A,8,8,8,8,$60,$60,$60,$60)
50 LET B3$=CHR$($9D):LET B4$=CHR$($60)
60 LET B5$=CHR$($97):LET B6$=CHR$($99)
70 LET B7$=CHR$($9B)
80 LET C=3:LET R=1:CLEAR
90 PRINT "********************************";
100 PRINT "******                    ******";
110 PRINT "******    ｴｲﾘｱﾝ  ﾌﾞﾛｯｸ     ******";
120 PRINT "******                    ******";
130 PRINT "********************************"
140 LET CURSOR=4,11:PRINT CHR$($7E,$A,8,8,8,$4A,$7B,$99,$7C,$4B,$A,8,8,8,$7D)
150 LET CURSOR=4,10:PRINT "I":LET CURSOR=4,14:PRINT "M"
160 LET CURSOR=10,12:PRINT "ｽﾍﾟｰｽ ･･･ ﾌﾞﾛｯｸ"
170 LET CURSOR=18,21:PRINT "PUSH[S]KEY"
180 LET CURSOR=2,17:PRINT "YOUR-SCORE:";S:LET S=0
190 LET CURSOR=4,19:PRINT "HI-SCORE:";H
200 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 200
210 REM ::: ﾊｼﾞﾒ ﾉ ｶﾞﾒﾝ :::
220 CLEAR :LET X=30:LET Y=20:LET X1=0:LET Y1=0:LET X2=1:LET Y2=1:LET X3=0:LET
Y3=0
230 LET B=0:LET P=12:LET C$=" ":LET D$=C$
240 FOR I=0 TO 31
250 LET CURSOR=I,0:PRINT B4$:LET CURSOR=I,21:PRINT B4$:NEXT I
260 FOR I=1 TO 20
270 LET CURSOR=0,I:PRINT B4$:LET CURSOR=31,I:PRINT B4$:NEXT I
280 FOR I=1 TO C:PRINT B6$;:NEXT I
290 LET CURSOR=6,22:PRINT "SCORE  HI-SCORE  ROUND"
300 LET CURSOR=5,23:PRINT S;
310 LET CURSOR=14,23:PRINT H;
320 LET CURSOR=24,23:PRINT R;
330 RESTORE :FOR I=1 TO 7:READ Z,T
340 LET CURSOR=Z,T:PRINT B1$:NEXT I
350 FOR I=1 TO 7:READ Z,T
360 LET CURSOR=Z,T:PRINT B2$:NEXT I
370 FOR I=1 TO 12:READ Z,T
380 LET CURSOR=Z,T:PRINT B7$:NEXT I
390 LET CURSOR=1,1:PRINT B5$:LET CURSOR=X,Y:PRINT B6$
400 IF R>2 THEN LET P=16:GOTO 1080
410 REM ::: ｽﾍﾟｰﾄﾞ :::
420 LET A$=INKEY$:IF A$="I" THEN LET Y5=-1:LET X5=0:LET Y1=-(Y>1):GOTO 480
430 IF A$="M" THEN LET Y5=+1:LET X5=0:LET Y1=(Y<20):GOTO 480
440 IF A$="J" THEN LET X5=-1:LET Y5=0:LET X1=-(X>1):GOTO 480
450 IF A$="K" THEN LET X5=+1:LET Y5=0:LET X1=(X<30):GOTO 480
460 IF A$=" " THEN GOTO 870
470 GOTO 640
480 LET CURSOR=X+X1,Y+Y1
490 IF CURSOR$=" " THEN GOTO 600
500 IF CURSOR$=B3$ THEN LET Y1=0:LET X1=0:GOTO 640
510 IF CURSOR$=B4$ THEN LET Y1=0:LET X1=0:GOTO 640
520 IF CURSOR$<>B7$ THEN GOTO 580
530 MUSIC P0ﾄﾚ:LET S=S+100
540 LET CURSOR=5,23:PRINT S;
550 LET P=P-1
560 IF P=0 THEN GOTO 1060
570 GOTO 600
580 IF CURSOR$=B5$ THEN GOTO 950
590 GOTO 640
600 LET CURSOR=X+X1,Y+Y1:PRINT B6$
610 LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";
620 LET X=X+X1:LET X1=0:LET Y=Y+Y1:LET Y1=0
630 REM ::: ｴｲﾘｱﾝ :::
640 IF B>0 THEN LET B=B-1:GOTO 420
650 IF X2>X THEN LET X3=-1
660 IF X2<X THEN LET X3=+1
670 IF Y2>Y THEN LET Y3=-1
680 IF Y2<Y THEN LET Y3=+1
690 LET CURSOR=X2+X3,Y2+Y3
700 IF CURSOR$=" " THEN GOTO 820
710 IF CURSOR$<>B4$ THEN GOTO 750
720 PRINT B3$:LET X3=0:LET Y3=0
730 LET B=6:IF R>3 THEN LET B=4:IF R>4 THEN LET B=3
740 GOTO 420
750 IF CURSOR$<>B3$ THEN GOTO 800
760 PRINT " ";:LET X3=0:LET Y3=0
770 LET S=S+10:LET CURSOR=5,23:PRINT S;
780 LET B=4:IF R>3 THEN LET B=3:IF R>5 THEN LET B=2
790 GOTO 420
800 IF CURSOR$=B6$ THEN GOTO 950
810 LET C$=B7$
820 LET CURSOR=X2+X3,Y2+Y3:PRINT B5$
830 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT D$
840 LET D$=C$:LET C$=" "
850 LET X2=X2+X3:LET Y2=Y2+Y3
860 LET X3=0:LET Y3=0:GOTO 420
870 LET CURSOR=X+X5,Y+Y5
880 IF CURSOR$=" " THEN GOTO 920
890 IF CURSOR$<>B3$ THEN GOTO 640
900 MUSIC P1ﾄ:PRINT B4$
910 GOTO 640
920 MUSIC P1ﾐ:PRINT B3$
930 GOTO 640
940 REM ::: O U T :::
950 LET CURSOR=X,Y:PRINT "*"
960 MUSIC P5 ﾚｼ:LET C=C-1
970 IF C<>0 THEN GOTO 210
980 REM ::: GAME OVER :::
990 LET CURSOR=0,22:PRINT " ";
1000 FOR I=1 TO 5
1010 LET CURSOR=11,8:PRINT "GAME OVER":MUSIC P2R
1020 LET CURSOR=11,8:PRINT "         ":MUSIC P2R:NEXT I
1030 IF H<S THEN LET H=S
1040 GOTO 70
1050 REM ::: ROUND :::
1060 LET CURSOR=11,8:PRINT "BONUS:";R*500:MUSIC P3ﾄﾚﾐﾚﾄ
1070 LET S=S+R*500:LET R=R+1:GOTO 220
1080 FOR I=1 TO 4:READ Z,T
1090 LET CURSOR=Z,T:PRINT B7$:NEXT I:GOTO 420
1100 REM ::: DATA :::
1110 DATA 9,2,21,2,9,16,21,16,15,5,15,9,15,13
1120 DATA 5,4,23,4,5,16,23,16,10,10,14,10,18,10
1130 DATA 8,3,23,3,8,18,23,18,14,9,14,12,17,9,17,12
1140 DATA 1,10,30,10,15,1,15,20
1150 DATA 11,6,20,6,11,15,20,15
```

★84年12月号の121ページの林さん！私も同感です(○の中は編でもいいな)。(茨城県新治郡・BM愛読者12才)…
【**編**：個人攻撃はやめましょう！**影**：個人攻撃ひきうけます。**編集長**：だからゴタゴタするんだよ！ゴツーン!!】

ベーシックマスターJr./LII₂用

ORANGE JUICE

長瀬　謙悟



▶ものがたり

PRON君は，オレンジ畑へアルバイトにやってきました。ところが，収穫の時期をまちがえたため，オレンジの実がポロポロと落ちはじめたのです。

そこで，あなたは実が落ちないうちにもぎとり，オレンジ・ジュースをつくりましょう!!

▶説　明

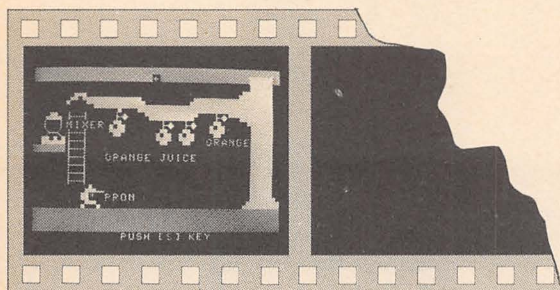
[I][M][J][K]で上下左右に動き，スペース・キーで手をのばします。

実のま下にきてある程度のぼり，手をのばすと実を取ることができます。

ミキサーの隣りのはしごの下で[I]を押すと，はしごをかけのぼります。このとき，実を持っていてミキサーのふたがあいていたら，ジュースのでき上がりです。

ラウンド＋1回ジュースをつくると，ラウンド・クリアです。

PRON君が落ちてきた実につぶされるか，実を10個落としてクビになるなどのことをするとOUTで，3人OUTになると，GAME　OVERです。



《写真1》キャラクタの紹介。[S]でスタート!

▶PROGRAM

画面にこったため，長くなってしまいました。このゲームには敵はいませんが，チョウネクタイをしたモグラが，はしごの上のPRONを引きずり落としてし

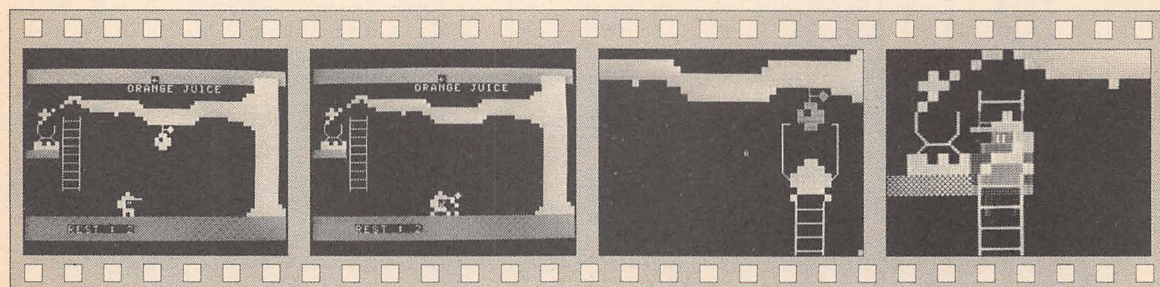
CHECKER FLAG

Dr.D：ちょちょいのちょいと，さあこれでワシのおしゃべりはおしまいだ。

影：な，なんだ! なんにもしとらんがに～! そんなもんで，いいのかに～?

Dr.D：つぎのページを見てごらん。ほら，プログラムのポイントがひと目でわかるだろ。

編：なるほど，これはグッド・アイデア!投稿の際は説明書きがあると助かります。



《写真2》うまそうなオレンジをとりましょう

《写真3》のんびりしてると落ちてきて，イテッ!

《写真4》はしごを使ってスルスル，パッ!

《写真5》とったオレンジは，ミキサーに入れよう

★あけまして，おめでとうございます。これからもベーマガを発展させてください。ベーマガ族が55人になったぞ!（大阪府松原市・**大浦正嗣13才**）……【**編**：大阪地方の一部で，笑いのウズが停滞しています。ご注意を!】

まいます。

3面ごとにあるDEMOは，とてもおもしろいですよ！

▶おわりに

アイデアがでない〜。スランプだ〜〜！

このアイデアは，テレビのCM(POMジュースの)を見て，「これだ！」とつくったものです。DEMOのアイデアをくれた水野君，ありがとう。

参考——————

POMジュースのCM

ORANGE JUICEのプログラム・リスト

```
 10 REM [[[[[ ORANGE JUICE ]]]]]
 20 CLEAR :RANDOMIZE :DIM P$(6),F$(2),X1(4),Y1(4)
 30 LET P$(1)=CHR$(1,$C,1,5,$FA,$A,8,8,8,$60,$22,$A,8,8,1,$B,1,$E,1,3)
 40 LET P$(2)=CHR$(1,$C,1,5,$FA,$A,8,8,8,$60,$22,$A,8,8,$F5,1,$A)
 50 LET P$(3)=CHR$($FA,1,7,1,3,$A,8,8,$22,$60,$A,8,8,8,1,$C,1,$E,1,2)
 60 LET P$(4)=CHR$($FA,1,7,1,3,$A,8,8,$22,$60,$A,8,8,1,1,1,9)
 70 LET P$(5)=CHR$(1,$C,$60,1,3,$A,8,8,8,$60,$60,$60,$A,8,8,8,1,$B,1,$E,1,2)
 80 LET P$(6)=CHR$(1,$C,$60,1,3,$A,8,8,8,$60,$60,$60,$A,8,8,8,$F5,1,$E,1,9)
 90 LET O$=CHR$($20,$8A,$97,$A,8,8,8,1,$C,1,$A,1,3,$A,8,8,8,1,8,$60,1,6)
100 LET F$(1)=CHR$($A,1,$C,$60,1,3):LET H$=CHR$($8A,$85,$88)
110 LET F$(2)=CHR$(1,$C,1,5,1,6,$A,8,8,8,1,$C,1,6,$20)
120 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
130 LET M$=CHR$($86,9,$86,$A,8,8,8,$92,$85,$90,$A,8,8,8,$60,1,7,1,7)
140 LET T1$=CHR$(1,$C,$92,$97,$A,8,8,8,1,$B,1,8,1,3,$A,8,8,8,8,1,$C,1,$A,1,$B)
```

（10〜140行）カーソル移動命令つきのキャラクタを定義
CHR$($A)＝下
CHR$(8)＝左
この方法は高速化につながる

```
150 REM [[[[[ TITLE ]]]]]
160 GOSUB 1460
170 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X1(I),Y1(I):PRINT O$:NEXT I
180 LET CURSOR=9,16:PRINT "PRON"
190 LET CURSOR=22,9:PRINT "ORANGE"
200 LET CURSOR=4,7:PRINT "MIXER"
210 RESTORE :LET T$="ORANGE JUICE":FOR I=1 TO 12
220 LET CURSOR=8+I,11:PRINT MID$(T$,I,1);:READ M1$:MUSIC "T1P1"+M1$
230 NEXT I
240 DATA ト,レ,ト,ミ,ソ,ト,ト,Dソ,Dラ,Dシ,ト,ト
250 LET CURSOR=11,21:PRINT "PUSH [S] KEY"
260 IF INKEY$<>"S" THEN LET CURSOR=17,21:PRINT " ":MUSIC T1P0R:GOTO 250
270 MUSIC Q2T1P6DソトP4ミP0RP6ミP0RP4ミP3トP0RP4トP4レP0RP6レP0RP4レP3DシP0RP4DシP0R
280 MUSIC P3トP0RP3トP5RP3トP0RP3トP0RP3ト:LET S=0:LET R=1:LET N=3
290 LET Z=0:GOSUB 1460
300 REM [[[[[ START ! ]]]]]
310 LET D=INT(RND(4)+1):LET F=1:LET F1=0:LET CURSOR=X1(D),Y1(D):PRINT O$;
320 LET T=30-R*3:LET O=0:LET I1=0
330 LET CURSOR=12,2:PRINT "ORANGE JUICE"
340 LET CURSOR=5,19:PRINT "REST :";N-1:LET M=5
350 REM [[[[[ PRON ]]]]]
360 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN MUSIC T1P1R:GOTO 470
370 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;
380 IF Y<>15 THEN GOTO 410
390 IF (A=$4A)*(X>4) THEN LET X=X-1:LET F1=2
400 IF (A=$4B)*(X<24) THEN LET X=X+1:LET F1=0
410 IF (A=$49)*(X=4) THEN GOTO 630
420 IF (X>7)*(A=$20) THEN GOTO 760
430 IF (X>7)*(A=$49)*(Y>11) THEN LET Y=Y-1:LET CURSOR=X,Y+3:PRINT H$:LET F1=4
440 IF (Y<15)*(A=$4D) THEN LET Y=Y+1
450 LET F=(F=1)+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(F+F1);
460 MUSIC T1P0##############シ
470 REM [[[[[ ORANGE ]]]]]
480 LET CURSOR=X1(D),Y1(D):PRINT O$;
490 LET T=T-1:IF T<1 THEN GOTO 510
500 GOTO 720
510 MUSIC T1P0トレラUトUソUラシラソ:LET T=30-R*3:LET O=O+1
520 FOR I=Y1(D) TO 14
530 LET CURSOR=X1(D),I+1:PRINT O$:LET CURSOR=X1(D),I:PRINT "   "
540 POKE $EE80,0,$FF-I*3:FOR J=1 TO 32-I*2:NEXT J
550 NEXT I
560 LET CURSOR=X1(D),I:PRINT T1$;CHR$(1,3)
570 FOR J=1 TO 30:POKE $EE80,0,$AA+RND(85):NEXT J
580 IF ABS(X-X1(D))<4 THEN GOTO 990
590 LET CURSOR=X1(D),I:PRINT C$;:LET D=INT(RND(4)+1):LET CURSOR=X1(D),Y1(D)
600 PRINT O$;
610 IF O=10 THEN GOTO 990
620 LET M=M+1:LET CURSOR=M,1:PRINT CHR$($94):GOTO 890
630 REM [[[[[ MIXER ]]]]]
640 FOR I=14 TO 7 STEP -1
650 LET F=(F=1)+1:LET CURSOR=X,I:PRINT P$(F+4);
660 LET CURSOR=X,I+3:PRINT H$;:MUSIC T1P0トミ:NEXT I:LET CURSOR=X,I+1:PRINT C$;
670 LET CURSOR=X,I+1:PRINT P$(3);:MUSIC T2P6Q2ソP2DソDラ
680 IF (C=2)*(Z=1) THEN LET S=S+10*R:MUSIC T1P4トP2DソP6ト:LET Z=0:LET I1=I1+1
690 IF I1=R+1 THEN GOTO 1160
700 FOR I=7 TO 14:LET CURSOR=X,I+1:LET F=(F=1)+1:PRINT P$(F+4)
710 LET CURSOR=X,I:PRINT H$;:MUSIC T1P0ラ:NEXT I
720 REM [[[[[ FUTA ]]]]]
730 LET CURSOR=1,4:PRINT C$
740 IF RND(1)<.3 THEN LET C=INT(RND(2)+1)
750 LET CURSOR=1,5:PRINT F$(C):GOTO 890
760 REM [[[[[ EATING ]]]]]
770 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(5):LET CURSOR=X-1,Y+1:PRINT CHR$($8C,9,9,9,$8D)
780 FOR I=Y-1 TO Y-3 STEP -1
790 LET CURSOR=X-1,I:PRINT CHR$($84,9,9,9,$83,$A,8,8,8,8,8,$86,9,9,9,$86)
800 POKE $EE80,0,I*3:NEXT I
```

Notes printed beside the listing:

- 160行：画面を描くルーチンへとばす
- 220行：音を1音ずつ読み，演奏しながらタイトルを1文字ずつ表示する
- 260行：ゲーム前のキー入力待ち　キーが押されるまでSの文字を点滅させる
- 320行：R(ラウンド)によって制限時間を定義する。もしR>10となるとT<0となるので，T＝30−R＊3＊(R<10)−3＊(R>9) にするとよい
- 360行：キー入力した情報を数値にして，Aに代入する(キーが押されてないとA＝0)
- 390〜440行：キー入力により座標を計算する　$4A, $4B, $49, $4D を $2C, $2E, $41, $5A にすると，A, Z, <, >のキーになる
- 450行：論理式で下の値を1と2にしている
- 490行：時間ぎれの処理
- 540・570行：スピーカのONとOFF
- 580行：自分と敵の距離が4より小さいと990行へとばす
- 610行：オレンジが10個落ちたら990行へとばす

★ザッパーが笑いました「ザッパッパ！」。つぎにカピが笑いました「カッピッピ！」。どや，こわいやろ！（大阪市住吉区・**高森康晴14才**）……【**影**：福笑いその①…グハハハ‼**編**：今年も影さんのガス中毒に悩まされそう。】

```
 810 IF (ABS(X-X1(D))<1)*(Y-Y1(D)<6) THEN GOTO 840
 820 FOR I=Y-3 TO Y+1:LET CURSOR=X-1,I:PRINT CHR$($20,9,9,9,$20);:NEXT I
 830 GOTO 890
 840 MUSIC T1P0UｼｼﾗU#ｿUｼP2R:LET CURSOR=X,Y1(D):PRINT C$:LET CURSOR=X,Y-3:PRINT
O$;
 850 LET CURSOR=X,Y-3:PRINT C$;
 860 LET S=S+20*R:MUSIC T1P2ﾄﾐﾄﾐP4ｿ
 870 LET CURSOR=X-1,Y+1:PRINT CHR$($20,9,9,9,$20):LET D=(RND(8)/2)+1
 880 LET T=20:LET Z=1:GOTO 820
 890 REM [[[[[  THUNDER  ]]]]]
 900 IF (Y<14)*(RND(1)<.1) THEN GOTO 920
 910 GOTO 350
 920 LET CURSOR=X,16:PRINT CHR$($8F,$22,$8E,$A,8,8,8,$8A,$FE,$88)
 930 FOR I=1 TO 310 STEP 3:POKE $EE80,0,I:NEXT I
 940 LET CURSOR=X,16:PRINT H$;CHR$($A,8,8,8);H$
 950 FOR I=Y TO 14:LET CURSOR=X,I+1:PRINT P$(5):POKE $EE80,$DD
 960 LET CURSOR=X,I:PRINT "   ":NEXT I
 970 LET Y=15:MUSIC T2P4Q2DｿP0DﾄDﾗDﾚDﾌDﾄ
 980 GOTO 470
 990 REM [[[[[ OUT  ]]]]]
1000 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(F+F1);
1010 LET CURSOR=X+1,Y+1:PRINT CHR$($78):FOR I=30 TO 0 STEP -1
1020 POKE $EE80,0,I*5:POKE $EE80,0,$EE-I*5
1030 NEXT I
1040 MUSIC T2Q2P4ｿP2ﾐﾌP4ﾚP6ﾄP2DｼP4DﾗP2DｼP6ﾄ
1050 LET N=N-1:IF N=0 THEN GOTO 1070
1060 GOTO 290
1070 REM [[[[[ GAME ONER ]]]]]
1080 LET CURSOR=X,Y:PRINT P$(F+F1)
1090 FOR I=1 TO 9:LET CURSOR=10+I,11:PRINT MID$("GAME OVER",I,1)
1100 MUSIC "T1P2"+MID$("ﾄﾐﾄﾚﾌﾗｿﾌﾄ",I,1):NEXT I
1110 LET CURSOR=8,13:PRINT "SCORE :";S;
1120 LET CURSOR=8,14:PRINT "ROUND :";R;
1130 MUSIC T2P6UﾄP2ｿﾗｿP6ﾐﾗP2ﾚﾐﾚP4ｿP1ﾗｼP6Uﾄ:LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH [S] KEY
"
1140 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1140
1150 MUSIC T1Q2P2ﾄP4ﾐﾚﾐﾚP6ﾄP2ﾄﾄP6ﾄ:GOTO 150
1160 REM [[[[[ ROUND ]]]]]
1170 IF R-INT(R/3)*3+1=1 THEN GOTO 1230
1180 LET CURSOR=9,9:PRINT "ROUND :";R;" CLEAR"
1190 LET CURSOR=9,11:PRINT "BONUS :";R*10;:LET S=S+R*10
1200 LET CURSOR=9,12:PRINT "SCORE :";S;
1210 MUSIC T1Q2P6ﾄｿP4ﾐP2ﾐP4ﾚP6ﾄP4ﾌP2ﾌP4ﾐP6ﾚP4ﾄP2ﾄP6UﾄP2UﾄUﾄP6Uﾄ
1220 LET R=R+1:GOTO 290
1230 CLEAR :LET CURSOR=13,2:PRINT "FINISH !"
1240 LET CURSOR=2,7:PRINT "ORANGE":LET CURSOR=3,8:PRINT "JUICE":LET CURSOR=2,10
:PRINT "SCORE"
1250 LET CURSOR=3,11:PRINT S;
1260 FOR I=6 TO 18:LET CURSOR=9,I:PRINT CHR$($F5):LET CURSOR=23,I:PRINT CHR$($F
2)
1270 FOR J=10 TO 22:LET CURSOR=J,I:PRINT CHR$($9D);:NEXT J:NEXT I
1280 FOR I=10 TO 22:LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($60):NEXT I
1290 LET CURSOR=23,7:PRINT CHR$($60,$60,$60,$A,8,8,8,$60,1,6)
1300 LET CURSOR=23,15:PRINT CHR$($60,1,3,$A,8,8,$60,$60,$60)
1310 FOR J=7 TO 16
1320 LET CURSOR=26,J:PRINT CHR$($60):NEXT J
1330 LET CURSOR=17,15:PRINT P$(1);:MUSIC T1Q2P4ﾄﾐP2ﾚﾐﾚP6ﾄ
1340 FOR I=6 TO 17
1350 MUSIC Q2T1P0DﾗD#ｼP1BﾄP4Dﾗ:LET CURSOR=10,I:PRINT SPC$(13)
1360 LET CURSOR=17,15:PRINT P$(I-INT(I/2)*2+5):NEXT I
1370 LET CURSOR=17,15:PRINT CHR$($F4,$20,1,7,1,2,$A,8,8,8,8,1,7,$1E,1,5,1,9)
1380 LET CURSOR=17,17:PRINT CHR$(1,8,$60,1,$E,1,2)
1390 FOR I=14 TO 5 STEP -1:LET CURSOR=18,I:PRINT CHR$($86)
1400 LET CURSOR=16,I-1:PRINT CHR$($8F,$85,$91,$85,$8E,$A,8,8,8,8,8,$20,$20,9,$2
9,$20)
1410 LET CURSOR=18,15:PRINT CHR$($86)
1420 FOR J=1 TO RND(5):POKE $EE80,0,$FF-I*2:NEXT J:NEXT I
1430 LET CURSOR=11,8:PRINT "BONUS":LET CURSOR=12,10:PRINT R*100
1440 MUSIC T1Q2P4UﾄP0RP4UﾄP3ｼP4UﾄP6UｿP2UﾐUﾄP6ｿP3UﾄP2ｼP3ﾗP4UﾐP6UﾄP1UﾄP0RP4Uﾄ
1450 LET R=R+1:GOTO 290
1460 REM [[[[[ SCREEN ]]]]]
1470 CLEAR
1480 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D,$A,8,$9D)
1490 LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D):NEXT I:FOR I=1 TO 17
1500 LET CURSOR=28,I:PRINT CHR$($60,$60,$60);:NEXT I
1510 FOR I=8 TO 12:LET CURSOR=I,4:PRINT CHR$($60,$A,8,1,$E):NEXT I
1520 FOR I=13 TO 19:LET CURSOR=I,5:PRINT CHR$($60,$A,8,$60):NEXT I
1530 FOR I=20 TO 26:LET CURSOR=I,4:PRINT CHR$($60,$A,8,$60):NEXT I
1540 LET CURSOR=26,3:PRINT CHR$(1,$C,$60,$A,8,$60,$A,8,$60)
1550 LET CURSOR=24,6:PRINT CHR$(1,8,1,$E,1,$A,$60,$A,8,1,8)
1560 LET CURSOR=13,4:PRINT CHR$(1,5,$A,$A,8,$20,1,$A):LET CURSOR=20,4:PRINT CHR
$(1,7,$A,$A,8,1,1)
1570 LET CURSOR=5,3:PRINT CHR$(1,$F,1,3,$A,8,1,$A,$60,$A,8,1,8)
1580 LET CURSOR=4,4:PRINT CHR$(1,$B,1,6)
1590 LET CURSOR=27,17:PRINT CHR$(1,7):LET CURSOR=31,17:PRINT CHR$($60)
1600 LET CURSOR=10,5:PRINT CHR$(1,$A):LET CURSOR=31,16:PRINT CHR$(1,3)
1610 LET CURSOR=31,16:PRINT CHR$(1,3)
1620 FOR I=6 TO 14:LET CURSOR=4,I:PRINT H$;:NEXT I:LET C=1
1630 LET CURSOR=0,10:PRINT CHR$($9D,$9D,$9D,$9D)
1640 LET CURSOR=1,7:PRINT M$;
1650 LET CURSOR=1,5:PRINT F$(C);:LET CURSOR=6,15:PRINT P$(1);
1660 LET X1(1)=9:LET X1(2)=15:LET X1(3)=18:LET X1(4)=22:LET X=6:LET Y=15
1670 LET Y1(1)=6:LET Y1(2)=7:LET Y1(3)=7:LET Y1(4)=6
1680 LET CURSOR=15,1:PRINT CHR$($7B):RETURN
```

R(ラウンド)によって加算点数が変わる

残りがあったら290行へ, なかったら1070行へとばす

3面に1回は1230行へとばしデモを行なう

R(ラウンド)をふやして, つぎの面を難しくする

★みなさん, 聞いてください。ぼくは薬師丸ひろ子さんが好きなのです。ちなみに, 影さんはきらいです！(兵庫県神戸市・村山　浩13才)……【影：新年そうそうこんな手紙をよこすな㊗編：それだけ有名ってことですよ！】

MICRODE

めぞん一刻

はじめに

あなたはベーマガに依頼され，ある人間の血液の中に入り，影の細菌と恐れられている細菌FOOL(◆)をつかまえて，やっつけてしまわなければなりません。ただし，血液の中には50秒しかいられません。

遊びかた

スペース・キーでスタートし，自分(<，>，∧，∨)はテンキーの[8][2][4][6]で，上下左右に移動します。✦に当たると，スクロールの方向が右に90°ずつ変わります。

改　造

220行RAD<，2の2を増やすと，"◆"のでてくる数が増えます。260行の>50の50は，血液の中にいられるタイムです。

《写真1》FOOL(◆)をめざし，つき進め！

《写真2》✦に当たり，あちこちへ方向転換です

入　力

リスト1(BASIC)をインプットしてから，**リスト2**(マシン語)をインプットします。インプットできたら，80行のとおりにSAVEしてください。

《リスト1》MICRODEのベーシック・リスト

```
70 'LOAD"MICRODE1":RETURN:RUN:RUN                        ' LOAD ホウホウ
80 'SAVE"MICRODE1":SAVEM"MICRODE2",&H7000,&H703D,&H7000  ' SAVE ホウホウ
90 '
100 LOADM"MICRODE2":DELETE 100
110 WIDTH 40:SCREEN 0,,1:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:TIME$="00:00:00"
120 CONSOLE 0,11:GOSUB 280
130 FOR I=1 TO 6:COLOR I:LOCATE 5,10:PRINT S$(I):BEEP:BEEP:NEXT:CONSOLE 0,25
140 LOCATE 12,15:PRINT"HIT SPACE KEY":IF INKEY$=CHR$(32) THEN CLS ELSE 140
150 '
160 X=20:Y=10:V=RND*3+1:S=0:POKE&HFFE0,&H1C
170 IF V=1 THEN EXEC&H7010:LOCATE 0,0:PRINTTAB(39);:LOCATE RND*39,0:PRINT"ソ":K$=
"^":LOCATE X,Y+1:PRINT"リ":A=SCREEN(X,Y-1):IFA=248THEN V=3ELSE IFA=234THEN S=S+1
180 IF V=2 THEN EXEC&H7000:LOCATE 0,23:PRINTTAB(39);:LOCATE RND*39,22:PRINT"ソ":K
$="v":LOCATE X,Y-1:PRINT"リ":A=SCREEN(X,Y+1):IFA=248THENV=4ELSEIFA=234THEN S=S+1
190 IF V=3 THEN EXEC&H7020:LINE(39,0)-(39,23)," ",0:LOCATE 39,RND*22:PRINT"ソ":K$
=")":LOCATE X-1,Y:PRINT"リ":A=SCREEN(X+1,Y):IFA=248THENV=2ELSE IFA=234THEN S=S+1
200 IF V=4 THEN EXEC&H702F:LINE(0,0)-(0,23)," ",0:LOCATE 0,RND*22:PRINT"リ":K$="(
":LOCATE X+1,Y:PRINT"リ":A=SCREEN(X-1,Y):IF A=248 THEN V=1ELSE IFA=234THEN S=S+1
210 COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT K$
220 IF RND(.2 THEN COLOR 2:LOCATE RND*39,RND*22:PRINT"は"
230 LOCATE X,Y:PRINT" "
240 X=X-(PEEK(&HFFE0)=131)*(X)2)+(PEEK(&HFFE0)=133)*(X(37)
250 Y=Y-(PEEK(&HFFE0)=129)*(Y)2)+(PEEK(&HFFE0)=132)*(Y(20)
260 IF VAL(RIGHT$(TIME$,2)))50 THEN 360
270 COLOR 7:GOTO 170
280 '
290 S$(1)="しすしす おあお しおす しおす しおす くおす くおけ
300 S$(2)="ガガガガ  ガ  ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ
310 S$(3)="ガせそガ  ガ  ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ
320 S$(4)="ガ  ガ  ガ  ガ   うあそ ガ ガ ガ ガ うおい
330 S$(5)="ガ  ガ  ガ  ガ ガ ガガ  ガ ガ ガ ガ ガ
340 S$(6)="π  π おπお せおそ πせそ せおそ こおそ こおさ
350 RETURN
360 CLS:FOR I=1 TO 6:COLOR I:LOCATE 5,I:PRINT S$(I):BEEP:NEXT
370 FOR I=0 TO S:LOCATE 3+I+I,8:PRINT LEFT$("み",I);:NEXT I
380 LOCATE 15,10:PRINT"SCORE";S
390 LOCATE 3,19:PRINT"く くおけくおけあけくあああけ    くおけあ ああおけあおけ け
400 LOCATE 3,20:PRINT"ガ ガ けうおいガガガガうい     ガ ガガ ガうい うあさ ガ
410 LOCATE 3,21:PRINT"こ こおさπ ππこさππおさ    こおさこおさπおさπこさ さ
420 POKE&HFFE0,&HF0:LOCATE 7,15:PRINT"))) TRY AGAIN (Y/N) (((
430 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 110 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 430
```

《リスト2》MICRODEのマシン語リスト

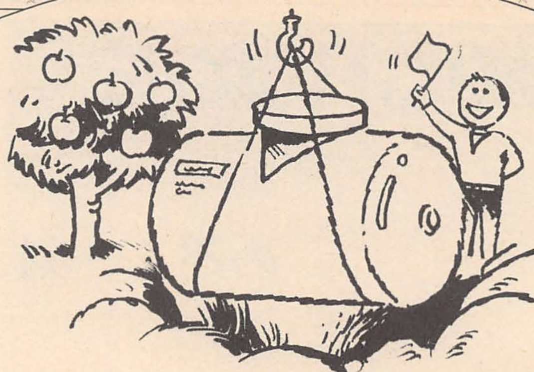
```
7000  BE 04 00 A6 88 28 A7 84 - 30 01 8C 07 98 26 F4 39 (C2)
7010  BE 07 97 A6 84 A7 88 28 - 30 1F 8C 03 FF 26 F4 39 (DD)
7020  BE 04 00 A6 01 A7 84 30 - 01 8C 07 BF 26 F5 39 8E (C9)
7030  07 BE A6 84 A7 01 30 1F - 8C 03 FF 26 F5 39 00 00 (C8)
```

★ROM=ルーマニア，ILS=アイスランド，BRG=イギリス，なんか関係あんのか？(岐阜県関市・田口誠一15才)……【影：では，ASCはなんでしょう？編：アスキー！影：むむっ，他誌の宣伝をするな！バシッ！】

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

シェルター

ななしのごんべい



ストーリー

10年前，あなたは核戦争の危機を知り，1千万円のシェルターを48回分割クレジットで買い，自分の経営するリンゴ園の中の，あるリンゴの木の下にうめたのでした。

そして今，核戦争が始まり，日本にも1分後に中距離核ミサイル数10発ほどが，おいでになります。

あなたはシェルターに入ろうと思うのですが，シェルターをうめたリンゴ園は，シェルターのローンが払えず，今ではDr.Dのものになっています。

あなたはDr.Dを避けながら，シェルターに入ってください。なお，このシェルターには，盗難防止のしかけがしてあります。

ルール

1．TIMEが0になるか，Dr.Dにぶつかるとアウトです。
2．赤リンゴを取ると，TIMEがUPします。
3．黄リンゴに当たったり，最初にシェルターを見つけたときは，どこかへワープします。
4．二度めにシェルターのところへ行くと，面クリアです。
5．Dr.Dがリンゴに当たると，数秒止まります。
6．TIMEが200秒をこえると，約0.5秒ごとに1000点増えます。

その他

4面になると，Dr.Dが透明になります。高得点のコツは，リンゴを取りまくり，200秒をこえることです。なお，操作は[2][4][6][8]です。

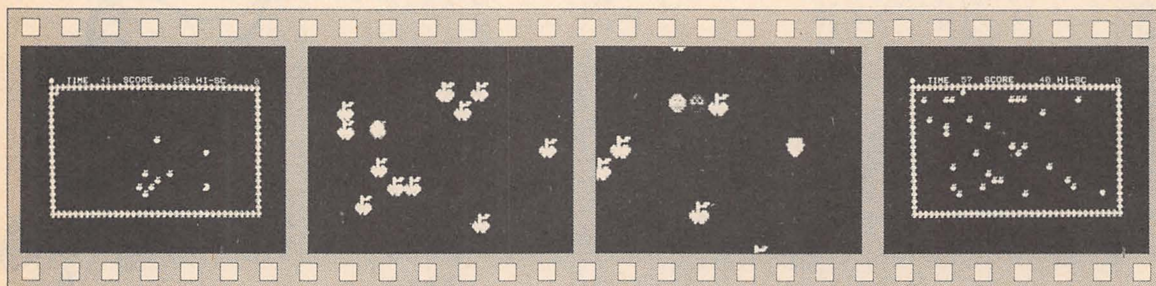
※編集部から……このゲームを作った人は，編集部まで連絡ください。

CHECKER FLAG

影：スピードがおそいな！

Dr.D：S1なら12月号59ページの方法で倍速にできるが，LⅢだとアルゴリズムを変えない限り無理だな！リストが読みやすくできているから，改造してみたらいいな！

編：確かLⅢMK5は256個のPCGが定義できたはずですから，MK5ユーザーのみなさん，もっとがんばってください!!



《写真1》スタート画面。どんどんリンゴをとれ！

《写真2》くれぐれも，黄色のリンゴに気をつけて

《写真3》Dr.Dがせまってきました。た，大変だ！

《写真4》ガンバレ！ もう少しでクリアだぞ

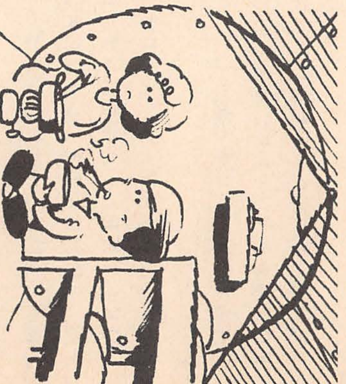
★四季の歌のかえ歌♪かーげを愛する人は，だーれもいませんよ～♪（埼玉県新座市・須藤弘善12才）……【影：だーれも愛してくれなくてもい～んだもん！編：ベーマガ読者がいるじゃないの。影：しかし，このハガキはー。】

シェルターのプログラム・リスト

```
10 ' ****** By   T.T  1128  *********
20 '-------- SEARCH THE ｼｪﾙﾀｰ ----------
30 ON ERROR GOTO 810
40 SCREEN 0,,1:CLS:DIM NX(50),NY(50):HS=0:HO=40:COLOR 7,0:LOCATE 13,10:PRINT"Wai
t a minute !":GOSUB550:RESTORE:GOSUB480:DEFUSR=&H7000
50 POKE&HFFE0,128:NAN=1:UN=6:BO=5:TI=60:RANDOMIZE(TIME/3):A$=CHR$(&H33)
60 FL=0:FOR I=1 TO HO:NX(I)=INT(RND(1)*30+4):NY(I)=INT(RND(1)*15+6):NEXT:XY=INT(
RND(1)*(HO-10)+1):TX=NX(XY):TY=NY(XY):GOSUB 380
70 '----------- ﾋ MOVE -----------
80 GOSUB830:IF FL=1 THEN LOCATE TX,TY:PRINTCHR$(&H35)
90 I=PEEK(&HFFE0):LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H31)
100 X=X-(I=190)+(I=183):X=X-(X=2)+(X=37)
110 Y=Y-(I=205)+(I=141):Y=Y-(Y=4)+(Y=23)
120 IF SCREEN (X,Y)=&H33 THEN 460 ELSE IF SCREEN (X,Y)=&H37 THEN MU=USR(400):MU=
USR(80):GOSUB850:TI=TI-5
130 IF SCREEN (X,Y)=&H34 THEN MU=USR(70):MU=USR(50):TI=TI+BO:IF X=TX AND Y=TY TH
EN FL=1:GOSUB850:GOTO 150
140 IF X=TX AND Y=TY THEN 320
150 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&H32)
160 COLOR 2:LOCATE 10,3:PRINTUSING"###";TI-TIME:LOCATE 20,3:PRINTUSING"######";S
170 S=S-1000*(TI-TIME)=200):COLOR,-(TI-TIME)=200)
180 IF TIME>=TI  THEN COLOR ,2:FOR I=1 TO 10:MU=USR(1000):NEXT:GOSUB830:GOTO 460
190 IF TIME-A<UN THEN 80
200 ON RND(1)*NAN+1 GOTO 80
210 GOSUB830:LOCATE JX,JY:PRINTCHR$(&H31)
220 JX=JX-SGN(X-JX)*(RND(1)>(UN/10)):JY=JY-SGN(Y-JY)*(RND(1)>(UN/15))
230 IF SCREEN (JX,JY)=&H34 OR SCREEN (JX,JY)=&H37 THEN A=TIME:S=S+20:MU=USR(100)
:MU=USR(150):IF JX=TX AND JY=TY THEN FOR I=1 TO 10:MU=USR(90):NEXT:FL=1:JX=INT(R
ND(1)*30+4):JY=INT(RND(1)*15+6)
240 LOCATE JX,JY:PRINTA$
250 IF X=JX AND Y=JY THEN 460 ELSE 80
260 '----------- GAME OVER --------
270 MU=USR(50)
280 COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT"Game Over !"
290 IF S>HS THEN HS=S:COLOR 6:LOCATE12,8:PRINT"You made hi-score"
300 COLOR 5:LOCATE 7,18:PRINT"HIT [SPACE] KEY TO REPLAY":FOR L=1 TO 3:MU=USR(100
):MU=USR(120):MU=USR(140):NEXT:MU=USR(160):MU=USR(200):FOR I=1 TO 5:MU=USR(1000)
:NEXT
310 I=PEEK(&HFFE0):IF I=128THEN S=0:M=0:GOTO 50 ELSE 310
320 '------------ MEN CLEAR -----------
330 TI=TI-TIME+10:S=S+(200+(TI-TIME)*2)*3:GOSUB830:LOCATETX,TY:PRINTCHR$(&H36):M
U=USR(15):FOR I=1 TO 10:MU=USR(30):MU=USR(60):MU=USR(100):NEXT:MU=USR(25)
340 UN=UN-1:NAN=NAN+1:BO=BO-1-(BO=1):IF UN=1 THEN UN=2:IF HO=<0 THEN GOTO 50
350 IF UN=3 OR NAN>12THEN A$=CHR$(&H31) ELSE A$=CHR$(&H33)
360 FOR I=1 TO 500+RND(1)*1000:NEXT
370 GOTO 60
380 '------------- GAMEN --------------
390 POKE278,7:CLS:COLOR 6:LOCATE 5,3:PRINT"TIME":LOCATE 15,3:PRINT"SCORE":LOCATE
 27,3:PRINT"HI-SC"
400 COLOR 2:LOCATE 33,3:PRINTUSING"#####";HS
410 GOSUB830:LOCATE 2,4:PRINTSTRING$(36,CHR$(&H30)):LOCATE 2,23:PRINTSTRING$(36,
CHR$(&H30))
420 FOR I=5 TO 22:LOCATE 2,I:PRINTCHR$(&H30):LOCATE 37,I:PRINTCHR$(&H30):NEXT
430 FOR I=1 TO HO:LOCATE NX(I),NY(I):PRINTCHR$(&H34):NEXT:LOCATE NX(XY+2),NY(XY+
2):PRINTCHR$(&H37):LOCATENX(XY+5),NY(XY+5):PRINTCHR$(&H37)
440 X=3:Y=5:JX=35:JY=22:A=-10:COLOR 4:LOCATE 2,3:GOSUB830:PRINTSTRING$(2-M,CHR$(
&H32));CHR$(&H31):TIME$="00:00:00":RETURN70
450 '------- MISS and TIME OVER -------
460 IF M=2 THEN 270 ELSE MU=USR(340):MU=USR(400):MU=USR(860):M=M+1:TI=60:BO=5:FO
R I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE JX,JY:PRINTCHR$(&H31):LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H31):GOSUB
 440
470 '----------- SOUND ---------------
480 FOR MU=&H7000 TO &H7000+16*3-1
490 READ MU$:POKE MU,VAL("&H"+MU$)
500 NEXT:RETURN'By Mr.ﾅｶﾑﾗ
510 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
520 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
530 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
540 '------------ CHARACTER ------------
550 RESTORE 560:POKE&HFFE9,1:FOR U=&HA000+8*&H30 TO &HA000+8*&H37+7 STEP 8:FOR C
=1 TO 3:POKE&HFFEA,C-(C=3):FOR I=U  TO U+7:READ P$:POKEI,VAL("&H"+P$):NEXT:NEXT:
NEXT:POKE&HFFE9,0:RETURN
560 DATA 00,04,44,31,85,14,18,3C'ﾃｷﾄｳ
570 DATA 08,00,04,42,01,1A,08,1C
580 DATA 18,2C,16,4F,3F,4E,00,04
590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00'ｸｳﾊｸ
600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
620 DATA 00,28,54,6C,00,00,00,00'ｼﾞﾌﾞﾝ
630 DATA 00,28,54,6C,00,38,00,00
640 DATA 38,7C,D6,FE,FE,44,38,00
650 DATA 00,00,00,7E,7E,3C,18,00'Dr.D
660 DATA 7E,7E,FF,28,28,00,00,00
670 DATA 00,00,00,28,28,00,00,00
680 DATA 10,10,10,10,06,02,00,00'ﾘﾝｺﾞ
690 DATA 10,10,10,56,FF,FF,7E,2C
700 DATA 03,0E,00,00,06,02,00,00
710 DATA 7C,02,01,00,19,03,FE,FC'ﾀｶﾗ 1
720 DATA 00,00,00,00,1E,38,00,00
730 DATA 78,3C,1E,1F,2E,54,F8,F8
740 DATA 00,00,00,01,03,FF,EE,FC'ﾀｶﾗ 2
750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA 00,00,1F,3E,7C,F8,F8,F8
770 DATA 10,10,10,10,06,02,00,00'S ﾘﾝｺﾞ
780 DATA 00,00,00,46,FF,FF,7E,2C
790 DATA 13,1E,10,56,FF,FF,7E,2C
800 '---------- ERROR ----------------
810 POKE&HFFE0,&HC4:POKE278,7:CLS:PRINTERL;"ｷﾞｮｳﾒ ﾆ ｴﾗｰｺｰﾄﾞ";ERR;"ﾉ ｴﾗｰ ｶﾞ ﾊｯｾｲ"
:END
820 '------------ IG ------------------
830 POKE&H116,&H27:RETURN
840 '------------ WARP ----------------
850 X=INT(RND(1)*30+4):Y=INT(RND(1)*15+6):RETURN
```

《第1表》変数表

NX, NY	リンゴの位置
TX, TY	シェルターの位置
X, Y	自分の位置
JX, JY	Dr.Dの位置
A$	Dr.D
S	スコア
HS	ハイ・スコア
NAN	Dr.Dの動きの速さ
UN	Dr.Dの止っている時間
BO	ふえる秒数
HO	リンゴの数
TI	残り時間
M	OUTの数
FL	シェルター発見のときは1
A	Dr.Dが止った時間



★エビについてのダジャレ集。エビの血液型は？ＡＢ型。エビの血液型は？えっ、Ｂ型??。(北海道札幌市・石田博人12才)……【影：１人でうけてるダジャレだな。編：影さんは何型？影：Ｂ型かな？編：よくわかる！】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

危い PENPEN!

谷山　智一

内容

あなたは，ペンペン国のペン太君です。ある日，とつぜんUFOが現われて，バクダンを落としてきました。

そこで，あなたはペン太君を動かして，バクダンを受けとめてください。

もし落とすと，ファイア・ボールがレディに近づいてきて，OKLINE(−)の中ではレディはだいじょうぶですが，3回目になると，レディは死にます。

さあ，レディを助けるために，がんばろう!!

遊びかた

RUNして，コントローラーで左右に動かして，バクダンを受けとめてください。1個で10点です。

バクダンを落とすとミスで，3回ミスすると，GAME OVERです。

《写真1》天からバクダンが落ちてきま～す!

《写真2》おっとっと，バクダンをキャッチ!!

危いPENPEN!のプログラム・リスト

```
1 A$="O":B$=" ":SPRITE ON:CG
SET1,1:VIEW:CGEN2
2 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ケコ
サシ":DEFMOVE(1)=SPRITE(1,7,1,
1,0,3):X=10:Y=17:S=0:MS=0:DE
FMOVE(2)=SPRITE(5,7,1,1,0,3)

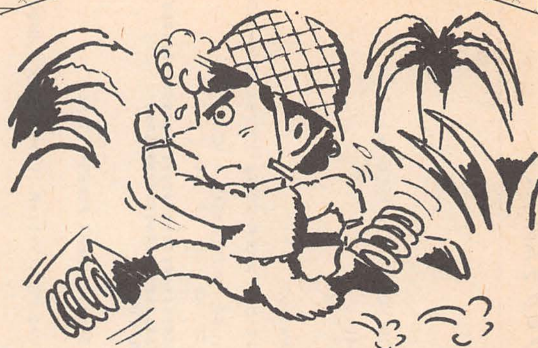
3 XT=RND(24)+2:FORYT=3TO17
4 LOCATE1,19:PRINT"SC";S:LOC
ATE1,20:PRINT"<---->  (-)OK L
INE"
5 KY=STICK(0)
6 IFKY=2ANDX>0THENX=X-1
7 IFKY=1ANDX<28THENX=X+1
8 XS=(X*8)+16:YS=(Y*8)+24
9 POSITION1,65,200:MOVE1:  S
PRITE 0,XS,YS
10 LOCATEXT,YT:PRINTA$:LOCAT
EXT,YT-1:PRINTB$:LOCATEXT,17
:PRINT" ":NEXT
11 VIEW:    IF X =XT OR X +1=
XT THEN S=S+10:GOTO3
12 GOSUB100:MS=MS+2:IFMS>4TH
ENGOTO30
13 GOTO3
30 CLS:    PLAY"O0DCO3":PRINT
"SCORE";S
40 SPRITE OFF:INPUT"マダヤル";Z$

50 IFZ$=""THENGOTO1
60 END
100 BEEP: LOCATEXT,YT  :PRIN
T"*":LOCATE10,10:PRINT"MISS!
!":PAUSE100:M=(MS*8)+16:POSI
TION 2,M+16,200:MOVE2:IFMS<4
THEN CLS
110 VIEW:RETURN
```


★プロテクトをはずすって，なんのこと？（神奈川県相模原市・天才S君12才）……【編：プロテクトは「保護する」という意味で，プログラムをいじれなくすることです。それをはずすということは一。影：なっ!】

JUMPING COMBAT

楠　三紀雄



■ストーリー

ここは，地球から7万光年もはなれた惑星ダイアナ。そこで君の任務は，この星を一周して，調査書を政府に提出することだ。しかし，この星は重力が少なく，1歩地面を踏むと，10m以上ジャンプしてしまいます。そして着地するときは，地面の穴に気をつけないと死んでしまいます。

さあ，バズーカを持って出発だ！

■遊びかた

このゲームは横スクロールで，右上に見える惑星クズが左上までくると，ラウンド・クリアです。

落下速度をKとMで調節して，うまく地面におりてください(スコア＋5)。それと同時に，前方から突進してくる目玉のおばけを，バズーカでどんどん撃ってください(スコア＋30)。

ラウンド・クリアのとき，スコアが面数×500以上でないと，ゲーム・オーバーとなります。ラウンドごとに，地面の色が変わります。

■プログラムについて

前回の「ニャン太」はオール・ベーシックでしたが，今回はマシン語も作りました。スピードが速く，ジャンプするときなどの音は，とても気持ちいいですよ。効果音も2重和音で，バズーカを撃つときの音は，最高です。

CHECKER FLAG

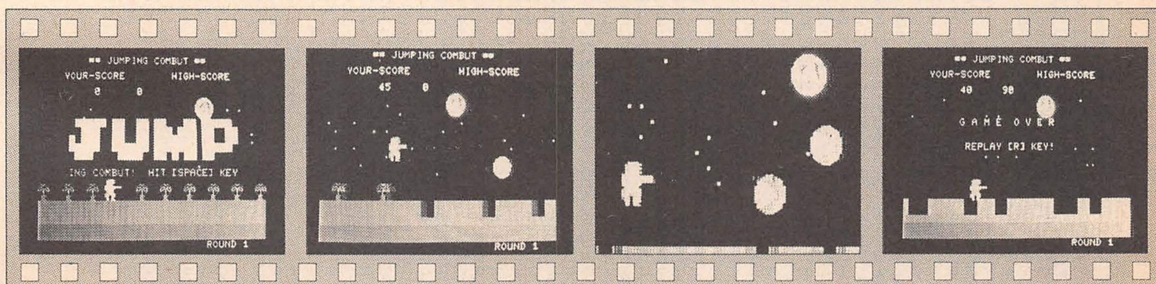
Dr.D：う～む，実によくできとるな。横スクロールのパターンだが，敵の出現も計算されてるところがいい。

影：アイテア批評のお時間です。今回の「JUMPING　COMBAT」は，登場キャラクタのウマさと，スクロールの動きのすばらしさが光っています。しかし，ゲームのアイデアは，どっかで見たような……。



by 麗美

評…おいおい、ヨダレ…(編集長)



《写真1》とてもカラフルなタイトル画面です

《写真2》ジャンプして右から出現する敵を撃て！

《写真3》つぎつぎと攻めよってくる敵の群れ

《写真4》ズワ～ンとゲーム・オーバー

★男には自分の世界がある。ところで影さんには自分の世界があるんですか？(名古屋市・名畑憲治11才)………

【編：四畳半のアパートこそが，影さんの世界なのです。影：私の世界へようこそ！読者：グエッ，きたねえ～。】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1 REM "---------- DATA READ -----------"
10 V=53248:POKE56334,0:POKE1,51:FORI=2048TO2559:POKEI,PEEK(V+I):NEXT
20 POKE1,55:POKE56334,1:FORI=2328TO2383:READA:POKEI,A:NEXT
30 FORI=3072TO3327:READA:POKEI,A:NEXT:FORI=48TO51:POKE1992+I,I:NEXT
40 FORI=3328TO3407:READA:POKEI,A:NEXT
50 CLR:POKE631,131:POKE198,1
99 REM "---------- CHR DATA ------------"
100 DATA000,000,126,126,126,126,000,000,255,255,255,255,255,255,255,255
110 DATA006,017,068,042,165,074,169,085,096,136,034,084,165,082,149,170
120 DATA033,033,019,015,007,007,007,015,132,132,200,240,224,224,224,240
130 DATA000,000,012,154,255,255,158,012
199 REM "-------- SPRITE 1 DATA -----"
200 DATA003,252,000,015,255,000,005,168,000
210 DATA005,170,000,006,168,000,006,160,000
220 DATA063,252,000,053,085,085,054,086,085
230 DATA042,126,000,042,252,000,015,252,000
240 DATA005,084,000,015,252,000,063,255,000
250 DATA063,255,000,063,063,000,063,063,000
260 DATA015,060,000,005,020,000,005,021,000,48
299 REM "-------- SPRITE 2 DATA -----"
300 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
310 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
320 DATA000,002,000,204,202,128,204,202,128
330 DATA000,002,000,000,000,000,000,000,000
340 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
350 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
360 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000,49
399 REM "-------- SPRITE 3 DATA -----"
400 DATA000,255,000,003,255,192,015,255,240
410 DATA063,255,252,042,255,252,026,191,252
420 DATA086,175,255,086,171,255,086,171,255
430 DATA086,170,255,086,170,255,086,170,255
440 DATA086,171,255,086,171,255,086,175,255
450 DATA026,191,252,042,255,252,063,255,252
460 DATA015,255,240,003,255,192,000,255,000,50
499 REM "-------- SPRITE 4 DATA -----"
500 DATA000,255,000,003,255,192,015,012,240
510 DATA030,255,056,062,240,028,054,015,012
520 DATA118,031,030,236,063,031,220,255,031
530 DATA252,255,143,254,255,143,255,255,207
540 DATA251,207,207,251,227,223,125,247,158
550 DATA061,255,188,062,255,124,031,255,248
560 DATA015,188,240,003,195,192,000,255,000,51
599 REM "-------- MASIN DATA ----------"
600 DATA162,037,142,166,006,232,142,167
610 DATA006,232,142,206,006,232,142,207
620 DATA006,096,169,032,141,246,006,141
630 DATA247,006,141,030,007,141,031,007
640 DATA096,174,001,208,202,142,001,208
650 DATA162,097,189,032,006,157,031,006
660 DATA232,208,247,169,032,141,167,006
670 DATA141,207,006,169,036,141,247,006
680 DATA141,031,007,096,174,004,208,202
690 DATA202,202,202,202,142,004,208,096
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

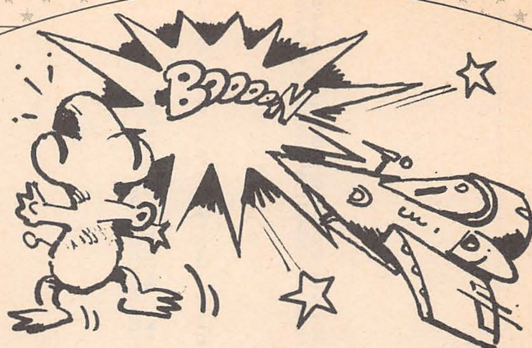
```
1 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2 REM"▒▒┌────────────────────────┐▒▒"
3 REM"▒▒|JUMPING COMBUT  BY. MIKIO |▒▒"
4 REM"▒▒└────────────────────────┘▒▒"
5 REM"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
9 REM"---------- SIYOKI 1 -------------"
10 V=53248:POKEV+32,0:POKEV+33,0:POKEV+24,18:POKEV+22,7:POKEV+21,15
20 POKEV+28,7:POKEV+37,12:POKEV+38,5
30 POKEV+39,7:POKEV+40,2:POKEV+41,1:POKEV+42,1
40 S=54272:POKES+24,15:POKES+6,240:POKES+13,240
50 L=9:R=1
99 REM"--------- SIYOKI 2 -------------"
100 POKEV,116:POKEV+1,173:POKEV+6,239:POKEV+7,93
110 POKEV+4,0:POKEV+5,115+INT(RND(0)*42)
120 PRINT"■▀"SPC(8)"## JUMPING COMBUT ##"SPC(56)"■YOUR-SCORE"SPC(8)"HIGH-SCORE"
130 PRINTTAB(48)SC"     "TAB(26)HS
140 FORT=0TO20:H=INT(RND(0)*400):POKE1224+H,46:POKE55496+H,4:NEXT
150 PRINT"▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨%&   %&  %&       %&  %&  %&  %&  %&  %&  ";
160 PRINT"■'(  '(  '(      '(  '(  '(  '(  '(  '(  ";
170 FORT=0TO2:PRINTMID$("▛▜▙▟",R,1)"$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$";
180 NEXT:FORT=0TO1:PRINT"■$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$";:NEXT
190 PRINT"▨TTTTTTTTTTTROUND"R"▨":IFL=9THEN700
199 REM"--------- MAIN ----------------"
200 POKES+4,17:POKEV+1,181
210 FORT=40TO52:SYS3328:SYS3396:FORI=0TO6:SYS3361:NEXT:POKES+1,T:NEXT
220 SYS3346:POKES+1,0:POKES+4,33:RESTORE
230 READA:POKES+1,A:IFA=0THENRESTORE
240 K=PEEK(197):M=2:M=M+(K=37)-(K=36):POKEV+1,PEEK(V+1)+M:IFK=60THENGOSUB400
250 IFPEEK(V+1)>172THEN300
260 H=INT(RND(0)*10):IFH>LTHENSYS3346
270 SYS3368:SYS3396:GOTO230
299 REM"--- CHIYAKUCHI ------"
300 IFPEEK(1755)=32ORPEEK(1756)=32THENPOKES+8,40:GOTO600
310 POKEV+6,PEEK(V+6)-16:IFPEEK(V+6)=79THEN500
320 SC=SC+5:PRINT"▨▨▨▨▨▨■■■■■■■■"SC:GOTO200
399 REM"--------- BAZUUKAA ------------"
400 POKEV+3,PEEK(V+1):T=PEEK(V+30):POKES+8,1:POKES+11,129
410 FORT=140TO255STEP10:POKES+8,T-130
420 POKEV+2,T:IF(PEEK(V+30)AND6)<>6THENNEXT:GOTO460
430 FORT=250TO0STEP-10:POKES+1,T:NEXT
440 POKEV+4,0:POKEV+5,115+INT(RND(0)*42)
450 SC=SC+30:PRINT"▨▨▨▨▨▨■■■■■■■■"SC
460 POKEV+2,0:POKES+11,128:RETURN
499 REM"--------- ROUND CLR -----------"
500 FORT=0TO32:POKEV+32,T:POKEV+33,T:RESTORE:FORI=0TO6:READA:POKES+1,A:NEXT:NEXT
510 PRINT"▨▨▨▨▨▨▨■■■■■■■■■■■■■ROUND"R"CLR"
520 FORT=0TO2000:NEXT:IFSC<R*500THEN600
530 POKES+4,33:FORT=1276TO1288:POKES+1,T-1249:POKET,32:NEXT:POKES+4,32
540 L=L-1:R=R+1:GOTO100
599 REM"--------- GAME OVER -----------"
600 POKES+11,129:FORT=0TO16:POKEV+32,T:POKEV+33,T:NEXT:POKES+11,128:POKES+4,0
610 PRINT"▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨■■■■■■■■■■■G A M E  O V E R"TAB(130)"REPLAY [R] KEY!"
620 POKEV+4,0:R=1:L=9:IFSC>HSTHENHS=SC:PRINT"▨▨▨▨▨▨TTTTTTTTTTTTTT"HS
640 IFPEEK(197)=17THEN100
650 SC=0:GOTO640
699 REM"--------- TITLE ---------------"
700 PRINT"▨▨▨▨▨▨▨▨"
710 PRINTTAB(5)" $$$$$ $$  $$ $$   $$ $$$$$ "
720 PRINTTAB(5)"   $$$  $$  $$ $$$ $$$ $$  $$"
730 PRINTTAB(5)"$ $$$  $$  $$ $$$$$$$ $$  $$"
740 PRINTTAB(5)"$$$$$  $$$$$$ $$$$$$$ $$$$$ "
750 PRINTTAB(5)" $$$     $$$$  $$ $ $$ $$    "
760 PRINTTAB(5)"▨▨ING COMBUT!  HIT [SPACE] KEY":L=8
770 IFPEEK(197)<>60THEN770
780 GOTO100
1000 DATA15,15,17,17,19,19,0
```

★英語教室です。つぎの文を読みなさい。"Are you a sakana ?"（あゆは魚？）。（東京都目黒区・**榎本芳久13才**）
……【**つぐ美**：アイアム　ア　マーメイド。**影**：まあ，めいどって，つぐ美ちゃんはエンマ様の娘なの？】

FM-7/77/(8)用

THE HORIZON 3D FIGHT

岩附　輝剛



内　容

このゲームは，地平線のむこうに見える敵と上空を飛行している敵のビームなどをよけ，地平線のむこうにいる敵をやっつけるゲームです。

地平線のむこうにいる敵は，ビームを放つ前にバックの夕焼けの空がなぜか緑色に変わるので，色が変わったらすぐよけてください。

上空の敵の爆弾はゆっくり降りてくるので，よけるのは簡単だと思います。

それと，敵はミサイルのあまり使ってないときにやっつけたほうが，SCOREが上がります。

キー操作

自分を動かすキーは，1と3で左右に，スペース・キーでビームの発射です。

ビームは全部で50発，自分は3機まででます。

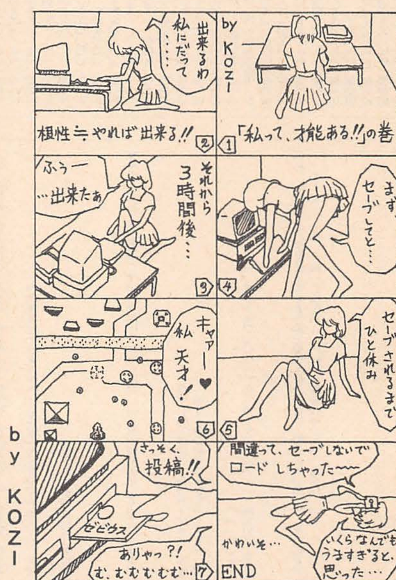
参考　FM－7のデモ・プログラム

CHECKER FLAG

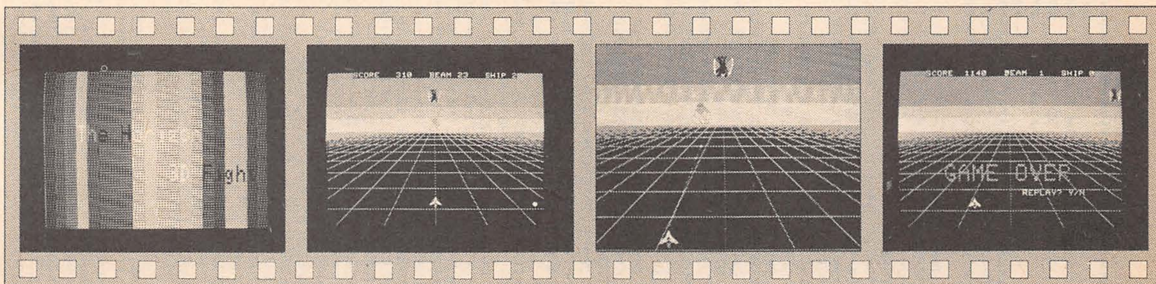
Dr.D：なぜ読者は，このようにCONNECT命令の山や，IFIF…とやるのかな？それに，570～630，740～800行のIF文はなにかな？

いつまでもこんなことをやっていたんでは，人気のFMもすたれてしまうぞ。もっと工夫してもらいたいものだな。

影：なるほどネ！



評：8コママンガって初めてだね！（編）



《写真1》ファンタジックなゲームが始まる

《写真2》ねらう敵は地平線のむこうだ

《写真3》ビーム発射！上の敵の攻撃に注意

《写真4》レベルはそんなに高くないが絵がグー！

★ぼくの友達A君は，スーパー・ゼビウスをやろうぜといって，スーパーの屋上でゼビウスをやっていた。バカダネー。（東京都台東区・堀切真和13才）……【影：編くんがファンの中日が優勝できなくてドラゴンズアレ～。】

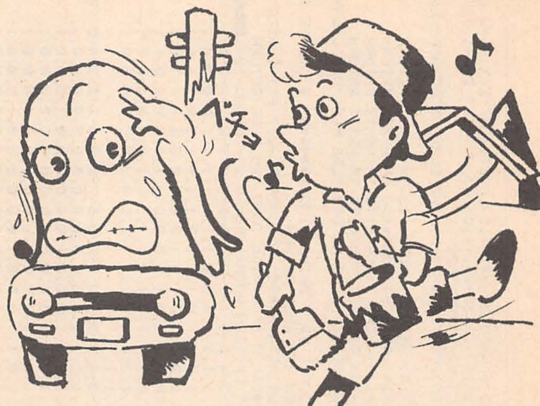
THE HORIZON 3D FIGHT のプログラム・リスト

```
1 '*********************************
2 '***                           ***
3 '***  1984年 8月 29日 3時 35分 52秒  ***
4 '***     The Horizon 3D figth    ***
5 '***          by  T.iwatuki      ***
6 '***                           ***
7 '*********************************
10 WIDTH40,25:GOSUB920:TX=304:B=50:M=3:DIM M%(200),T%(200),TT%(200),B%(50):K=0
20 TTTX=100:TTX=304:GOSUB320:GOSUB230:X=304:GOSUB540:GOSUB720:BY=40:RANDOMIZE TI
ME
30 FOR J=1 TO 50:NEXT
40 COLOR=(5,0):COLOR=(6,1):FOR J=1 TO 50:NEXT :COLOR=(6,0):COLOR=(4,1)
50 FOR J=1 TO 50:NEXT:COLOR=(4,0):COLOR=(5,1)
60 I$=INKEY$
70 IF I$="1" THEN IF X>40 THEN GOSUB540:X=X-100:GOSUB540
80 IF I$="3" THEN IF X<568 THEN GOSUB540:X=X+100:GOSUB540
90 IF I$=" " THEN B=B-1:GOSUB 570
100 GOSUB 710
110 A=INT((RND*3)-1)*20:TX=TX+A:IF TX<244 THEN TX=264 ELSE IF TX>364 THEN TX=344
120 IF A=0 THEN GOTO 110
130 IF B=0 OR M=0 THEN GOTO 880
140 PUT@A(TX,62)-(TX+32,78),T%,PSET
150 IF G=0 THEN V=INT(RND*10):IF V=5 THEN GOSUB 730
160 IF G>0 THEN GOSUB 730
170 GOSUB 560:TTX=TTX+TTTX:IF TTX=<40 OR TTX>=568 THEN TTTX=TTTX*-1
180 GOSUB 550:IF K=2 THEN GOSUB910
190 IF BY=168 THEN K=0:IF BX=X THEN BY=40:M=M-1:GOSUB 720:GOSUB 860:GOSUB 870 EL
SE BY=40
200 IF BY=40 THEN U=INT(RND*3):IF U=2 THEN K=2:BX=TTX
210 IF K=2 THEN BY=BY+32:GOSUB910
220 GOTO30
230 COLOR=(6,1):COLOR=(4,0):COLOR=(5,0):YY=80:DD=1:CC=0
240 LINE(0,6)-(40,7),CHR$(254),1,BF
250 LINE(0,0)-(639,75),XOR,2,BF:LINE(0,63)-(639,80),PSET,3,BF
260 FOR I=0 TO 30:LINE(0,YY)-(639,YY),PSET,CC+4:YY=YY+DD:DD=DD*1.1
270 CC=(CC+1) MOD 3:NEXT:LINE(0,80)-(639,80),PSET,1:DD=170:HH=70
280 FOR I=-28TO28:YY=80:FOR J=0TO1:AA=DD*I/(80+HH):U(J)=AA*(YY-HH)+320:V(J)=YY
290 IF U(J)>639 THEN U(J)=639:V(J)=320/AA+HH
300 IF U(J)<1 THEN U(J)=0 :V(J)=-320/AA+HH
310 YY=YY+120:NEXT J:LINE(U(0),V(0))-(U(1),V(1)),PSET,1:NEXT I:RETURN
320 SCREEN7,0:LINE(40,0)-(72,16),PSET,3,BF
330 CONNECT(16,2)-(10,8)-(4,10)-(0,12)-(16,10)-(32,12)-(28,10)-(22,8)-(16,2),7
340 CONNECT(16,12)-(12,13)-(16,16)-(20,13)-(16,12),2:PAINT(16,14),2,2
350 CONNECT(16,7)-(12,9)-(16,10)-(19,9)-(16,7),2:PAINT(16,9),2,2
360 PAINT(16,6),7,7,2:LINE(9,5)-(3,11),PSET,2:LINE(23,5)-(29,11),PSET,2
370 CONNECT(52,0)-(49,3)-(49,5)-(51,7)-(61,7)-(63,5)-(63,3)-(60,0)-(52,0),1
380 CONNECT(48,5)-(45,10)-(40,11)-(41,15)-(47,11)-(49,6),1
390 CONNECT(64,4)-(72,8)-(69,16)-(63,11)-(69,9)-(64,5),1
400 CONNECT(52,8)-(50,13)-(45,16)-(54,16)-(52,14)-(54,10)-(56,9)-(59,10)-(55,13)
-(57,16)-(65,16)-(59,13)-(61,10)-(61,8)-(52,8),1
410 PAINT(56,4),1,1:PAINT(43,12),7,1:PAINT(68,12),7,1:PAINT(51,15),7,1
420 PAINT(59,15),7,1:LINE(52,2)-(61,3),PSET,2,B:LINE(56,4)-(57,5),PSET,2,B
430 GET@A(40,0)-(72,16),T%,G
440 GET@A(0,0)-(32,16),M%,G:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CLS
450 LINE(0,0)-(32,16),PSET,2,BF
460 CONNECT(7,0)-(6,1)-(11,4)-(10,5)-(11,9)-(7,16)-(5,16)-(9,16)-(13,13)-(14,16)
-(16,13)-(20,16)-(24,16)-(17,11)-(20,6)-(16,5)-(21,0)-(16,2)-(14,0)-(12,0)-(10,2
)-(7,0),0
470 LINE(0,1)-(11,6),PSET,0:LINE(3,13)-(12,9),PSET,0:LINE(19,6)-(32,0),PSET,0
480 LINE(19,9)-(24,13),PSET,0:PAINT(14,8),0,0
490 CONNECT(31,1)-(32,5)-(30,11)-(24,16),7:PAINT(27,7),1,7,0
500 CONNECT(1,2)-(0,6)-(1,14)-(4,15),7:PAINT(4,7),1,7,0
510 CONNECT(13,15)-(15,16)-(18,15),7:CONNECT(13,4)-(14,5)-(14,4),2
520 LINE(12,2)-(16,3),PSET,2:GET@A(0,0)-(32,16),TT%,G
530 CIRCLE(48,4),7,7,,,,F:GET@A(40,0)-(56,8),B%,G:CLS:SCREEN7,7:RETURN
540 PUT@A(X,160)-(X+32,176),M%,XOR:RETURN
550 PUT@A(TTX,24)-(TTX+32,40),TT%,PSET:RETURN
560 LINE(TTX,24)-(TTX+32,40),PSET,2,BF:RETURN
570 IF X=304 THEN XX=304
580 IF X=204 THEN XX=284
590 IF X=104 THEN XX=264
600 IF X=  4 THEN XX=244
610 IF X=404 THEN XX=324
620 IF X=504 THEN XX=344
630 IF X=604 THEN XX=364
640 LINE(X+16,160)-(XX+16,75),XOR,2
650 FOR L=0 TO 50 STEP5:SOUND0,L:SOUND1,0:SOUND2,L*2:SOUND3,0:SOUND4,L*3:SOUND5,
0:SOUND13,8:SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND9,15:SOUND10,15:SOUND11,0:SOUND13,13:SOUND1
3,8:NEXTL:SOUND7,63
660 LINE(X+16,160)-(XX+16,75),XOR,2
670 IF XX=TX THEN GOSUB 690
680 GOSUB720:RETURN
690 GOSUB 860
700 FOR I=0 TO 50:Q=RND*32-16:N=RND*16-8:C=RND*4+1:LINE(TX+16,70)-(TX++16+Q,70+N
),PSET,C:NEXT:GOSUB 710:S=S+10*B:RETURN
710 LINE(TX,62)-(TX+32,78),PSET,3,BF:RETURN
720 LOCATE 5,0:PRINTUSING"SCORE #####    BEAM ##    SHIP #";S;B;M:RETURN
730 COLOR=(2,4):G=G+1:IF G<5 THEN RETURN ELSE COLOR=(2,2):G=0
740 IF TX=244 THEN TXX=  4
750 IF TX=264 THEN TXX=104
760 IF TX=284 THEN TXX=204
770 IF TX=304 THEN TXX=304
780 IF TX=324 THEN TXX=404
790 IF TX=344 THEN TXX=504
800 IF TX=364 THEN TXX=604
810 LINE(TX+16,75)-(TXX+16,160),XOR,2
820 FOR I=0 TO 20:BEEP1:FOR J=0 TO 2:NEXTJ:BEEP0:NEXT
830 LINE(TX+16,75)-(TXX+16,160),XOR,2
840 IF TXX=X THEN M=M-1:GOSUB720:GOSUB860:GOSUB 870
850 RETURN
860 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,16:SOUND13,0:RETUR
N
870 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 500:NEXT I:FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,2):NEXTC:FOR I=0 TO
 500:NEXT I:FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT C:NEXT J:RETURN
880 SYMBOL(130,120),"GAME OVER",5,3,2:LOCATE22,19:PRINT"REPLAY? Y/N "
890 I$=INPUT$(1):IF I$="Y" OR I$="y" THEN RUN ELSE IF I$="N" OR I$="n" THEN END
900 GOTO 890
910 PUT@A(BX,BY)-(BX+16,BY+8),B%,XOR:RETURN
920 FOR MM=0 TO 640 STEP 8:LINE(MM,0)-(MM,200),PSET,2:NEXT
930 FOR NN=0 TO 200 STEP3 :LINE(0,NN)-(640,NN),PSET,2:NEXT
940 SYMBOL(96,70),"The Horizon ",4,3,4
950 SYMBOL(350,120),"3D Fight",4,3,4
960 FOR I=0 TO 640 STEP32:C=RND*8:LINE(0,0)-(I,200),XOR,C,BF:NEXT
970 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:RETURN
```

★お年玉でアルコンになった人，おめでとう！ボツを恐れずじゃんじゃん投稿しましょう。（新潟県新発田市・平山寛15才）……【編：ポストに入れるときにひとこと"ボツはダメ！"と言おう。影：通行人が君を尊敬するぞ。】

THE PAINTER

山森　正和



■STORY

あなたは，じょう談でペンキ塗りのアルバイトをひき受けたのですが……。

■PLAY

ペンキを塗ればいいのです。しかし……

①ペンキの塗ったところを歩くと，ペンキがはげる
②かべの上も通れるが，ダメージが増える
③爆弾を取ると，その面をかってに終わってしまい，ダメージを加算してしまう（この場合のダメージとは，塗り残した部分）

……の3つに注意しなければならない。

ラウンド・クリアの方法は（全部塗った，塗らないは関係ない）爆弾を取ることです。

もし，ゲーム中に脱走（ゲーム画面からぬけ出すこと）をすると，ゲームが一時中断され，最初の状態から始まります。

■例　外

文字が表示されている方向に脱走した場合もゲーム・オーバーですが，デモから始まって，HI－SCOREなどは残ります。

つぎに，ゲーム・オーバーは，つぎの二つの場合があります。

1．ダメージが100%，もしくは100%以上になった場合
2．脱走（説明済み）の場合

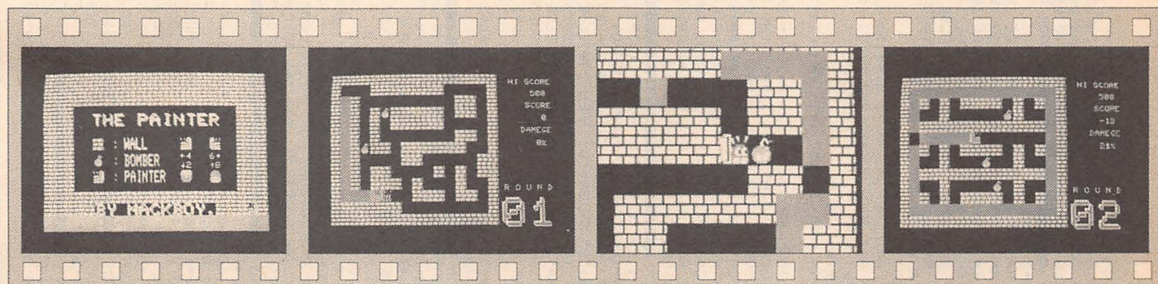
■操作方法と改造

テンキーの[8][2][4][6]で，上下左右に動きます。

パターンは10面までですが，変更や追加は簡単にできます。がんばってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：こりゃまた，長いプログラムを送ってくれたもんだ。しかし，作品は実にみごとなできばえだ。プロの作品と比べたら，などと批評したくなるほどだな。
編：タイトル・デモがしっかりしてますね。
影：読者でこれだけの作品が作れるのも，めずらしいね。
Dr.D：今後は，もっと短くかつユニークなアイデアの作品で勝負してほしいな。



《写真1》キャラクタがとてもカワイイね！
《写真2》かべに登らずにペイント作戦開始せよ
《写真3》ギョエッ，爆弾にご対面!!
《写真4》2面になると画面も変わります

★ナムコ標語集①…ちょっと待て，そのひと口が死を招く(パックランド)。(東京都世田谷区・ガーシム12才)…【影：アンパン食べようと思ったら，この手紙にでくわした。ちょっとドキッ！で，編くんにくわした。】

```
10 CLS:WIDTH 80,25:RANDOMIZE TIME/3.14159:ON ERROR GOTO 410
20 DIM Z(16,13),L%(86),R%(86),U%(86),D%(86),W%(86),B%(86):H=500
30 GOSUB 1310:S=0:D=0:Q=0:TM=110:WIDTH40
40 REM  MAZE PATTERN DATA & PATTERN WRIGHTING 
50 R=R+1:RO=RO+1:TM=TM-10
60 IF R= 1 THEN RESTORE 610 ELSE IF R= 2 THEN RESTORE 660
70 IF R= 3 THEN RESTORE 710 ELSE IF R= 4 THEN RESTORE 760
80 IF R= 5 THEN RESTORE 810 ELSE IF R= 6 THEN RESTORE 860
90 IF R= 7 THEN RESTORE 910 ELSE IF R= 8 THEN RESTORE 960
100 IF R= 9 THEN RESTORE 1010 ELSE IF R=10 THEN RESTORE 1060
110 IF R=>11 THEN R=1:TM=100:RESTORE 610
120 FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15
130 READ A:Z(X,Y)=A
140 IF A=1 THEN PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),W%,PSET
150 IF A=2 THEN PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),B%,PSET
160 NEXT X,Y
170 FOR K=1 TO R
180 X=INT(RND(1)*15):Y=INT(RND(1)*12):IF Z(X,Y)=1 OR Z(X,Y)=2 OR X=1 AND Y=2 THE
N 180
190 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),B%,PSET:Z(X,Y)=2:NEXT K
200 COLOR 7:LOCATE 32, 1:PRINT"HI SCORE":LOCATE 32, 5:PRINT"   SCORE"
210 COLOR 5:LOCATE 32, 9:PRINT"  DAMEGE":LOCATE 31,18:PRINT"R O U N D"
220 LOCATE 32,3:PRINTUSING"#######";H
230 IF RO<10 THEN C=3:FORI=0TO4STEP2:SYMBOL(480+I,160+I/2),"0",10,5,C,,XOR:C=C+1
:NEXT:C=3:FORI=0TO4STEP2:SYMBOL(480+I,160+I/2),STR$(RO),10,5,C,,XOR:C=C+1:NEXT
240 IF RO>=10 THEN C=3:FORI=0TO4STEP2:SYMBOL(400+I,160+I/2),STR$(RO),10,5,C,,XOR
:C=C+1:NEXT
250 REM  GAME START 
260 X=1:Y=2:CIRCLE(X*30+15,Y*15+7),8,6,,,,F:COLOR4
270 B$=INKEY$:PLAY"T200L4005FR64"
280 IF B$="2" THEN GOSUB490:GOSUB570:Y=Y+1:GOSUB560:GOSUB580:B$=INKEY$:IF B$="4"
 OR B$="6" OR B$="8" THEN 280 ELSE B$="2":GOTO280
290 IF B$="8" THEN GOSUB490:GOSUB570:Y=Y-1:GOSUB550:GOSUB580:B$=INKEY$:IF B$="4"
 OR B$="2" OR B$="6" THEN 280 ELSE B$="8":GOTO290
300 IF B$="4" THEN GOSUB490:GOSUB570:X=X-1:GOSUB530:GOSUB580:B$=INKEY$:IF B$="6"
 OR B$="8" OR B$="2" THEN 280 ELSE B$="4":GOTO300
310 IF B$="6" THEN GOSUB490:GOSUB570:X=X+1:GOSUB540:GOSUB580:B$=INKEY$:IF B$="4"
 OR B$="8" OR B$="2" THEN 280 ELSE B$="6":GOTO310
320 GOTO 270
330 REM  ROUND CLEAR 
340 FORY=0TO 12:FOR X=0 TO 15:IF Z(X,Y)=0 THEN D=D+1:PLAY"O5CGD":LINE(X*30,Y*15)
-(X*30+30,Y*15+15),PSET,1,BF:LOCATE 8,12:PRINTUSING"LEFT ROAD ###.";D
350 NEXT:NEXT:LOCATE 8,14:COLOR4:          PRINTUSING"SCORE : #####.";S:COLOR5
360 FOR T=1 TO 40:PLAY"O5CEG","O5EGB":NEXT T
370 LOCATE 8,16:PRINT"SCORE ";S;"-";D:S=S-D:LOCATE 8,17:PRINTUSING"▪▪▪▪▪▪▪▪ ####
#";S:COLOR 2:FORT=1TO1000:NEXTT:LOCATE 8,19:PRINT"DAMEGE ";Q;"+";D:Q=Q+D:LOCATE
8,20:PRINTUSING"▪▪▪▪▪▪▪▪ #####";Q:GOSUB 580
380 COLOR7:LOCATE8,22:PRINT" HIT ANY KEY! ":C$=INPUT$(2)
390 IF Q>=100 THEN FOR T=1 TO 2000:NEXT T:GOTO 420 ELSE D=0:PLAY"CDFEAGB":PLAY"L
60DRDRDRFRGRARCRL40":FOR T=1 TO 2000:NEXT T:LINE(0,0)-(480,200),PSET,0,BF:LINE(4
80,160)-(640,200),PSET,0,BF:GOTO 50
400 REM  GAME OVER 
410 ER=1
420 LINE(0,0)-(640,200),PSET,0,BF:C=3:FORI=0TO4STEP2:SYMBOL(180+I,100+I/2),"THE
END",4,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT:PLAY"CR64CR64GR64AR64BR64L60EDCL30AECGEO1CR64CR64CCC"
:IF ER=1 THEN FOR T=1 TO 1000:NEXT T:RUN
430 IF S>H THEN H=S:C=5:FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(180+I,140+I/2),"YOU ARE HI-SCORE!"
,2,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT:FORI=1TO5:PLAY"T200L30O5CDEFEDC","T200L30O5EFGAGFE":NEXT:
FORT=1TO2000:NEXTT:GOSUB1360:R=0:RO=0:GOTO 50
440 FORT=1TO2000:NEXTT:GOSUB 1360:R=0:RO=0:GOTO 50
450 REM  PRINTER DEATH SUB 
460 FOR I=0 TO 100:LX=INT(RND(1)*480):LY=INT(RND(1)*195)
470 LINE(LX,LY)-(X*30+15,Y*15+7),PSET,2:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOTO 420
480 REM  CARACTOR PUT SUB & SCORE , DAMEGE PRINT SUB 
490 MX=X*30:MY=Y*15:IF MX<0 OR MX>450 OR MY<0 OR MY>180 THEN 450
500 IF Z(X,Y)=0 AND Q>R*10 THEN Q=Q-1:S=S+1
510 IF Z(X,Y)=0 THEN LINE(X*30,Y*15)-(X*30+30,Y*15+15),PSET,2,BF:Z(X,Y)=3:RETURN
 ELSE IF Z(X,Y)=1 THEN PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),W%,PSET:Q=Q+1:RETURN E
LSE IF Z(X,Y)=2 THEN 340 ELSE IF Z(X,Y)=3 THEN 520
520 LINE(X*30,Y*15)-(X*30+30,Y*15+15),PSET,0,BF:Z(X,Y)=0:PLAY"O5CEGBAFD":LOCATE3
2,7:PRINTUSING"#######";S:RETURN
530 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),L%,PSET:FORT=1TO TM:NEXTT:RETURN
540 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),R%,PSET:FORT=1TO TM:NEXTT:RETURN
550 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),U%,PSET:FORT=1TO TM:NEXTT:RETURN
560 PUT@A(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),D%,PSET:FORT=1TO TM:NEXTT:RETURN
570 IF Z(X,Y)=1 THEN PLAY"O5BAGFEDC":BEEP1:BEEP0:RETURN ELSE PLAY"O5CDEFGAB":RET
URN
580 IF S>H THEN 590 ELSE COLOR 7:LOCATE 32,7:PRINTUSING"#######";S:LOCATE 32,11:
PRINTUSING"######%";Q:IF Q>=100 THEN 420 ELSE RETURN
590 HI=S:COLOR 7:LOCATE 32,3:PRINTUSING"#######";HI:LOCATE 32,7:PRINTUSING"#####
##";S:LOCATE 32,11:PRINTUSING"######%";Q:IF Q>=100 THEN 420 ELSE RETURN
600 REM  MAZE PATTERN DATA ( ROUND 1 - ROUND 10) 
610 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(01)
620 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,
         1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1
630 DATA 1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,
         1,0,1,2,1,1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1
640 DATA 1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,1,
         1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
650 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
660 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(02)
670 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
680 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,2,0,0,1,0,0,0,1
690 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,
         1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
700 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
710 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(03)
720 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,
         1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1
730 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,
         1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1
740 DATA 1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,2,1,
         1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
750 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
760 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(04)
770 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,
         1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1
780 DATA 1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,
         1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,0,2,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1
790 DATA 1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,
         1,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
800 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
810 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(05)
820 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,
         1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
830 DATA 1,1,0,1,1,2,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
840 DATA 1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
850 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
860 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(06)
870 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,2,1,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
880 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1
890 DATA 1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,
         1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
900 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
910 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(07)
920 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
```

★「ＯＦコーナー 350ポンド ベーシック マガジーン!!」。失礼いたしやした。(岩手県釜石市・ルントウみなと14才)……【編集長：なるほど，プロレスのギャグだね。影：ランダムコーナー 10ポンド もっとふえろ!!】

```
         1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
930 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,
         1,0,1,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1
940 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,
         1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1
950 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
960 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(08)
970 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,0,1,2,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
980 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
990 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
         1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1010 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(09)
1020 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
          1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1
1030 DATA 1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,
          1,0,1,2,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1040 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,
          1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1050 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1060 REM  0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2-3-4-5:(10)
1070 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
          1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
1080 DATA 1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
          1,2,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1
1090 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,
          1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1110 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CARACTOR DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1120 REM CARACTOR DATA (PAINT MAN [LEFT] ) --------------------------- L%
1130 DATA 0,8163,-32544,26614,783,-24628,2102,32512,409,-1024,103,-4096,415,-125
14,7807,3612,6652,14448,26611,-14463,-24640,6,32512,25,-1024,103,-4096,510,0,31,
-8192,96,0,415,-16384,1663,0,6652,16352,26611,-15,-24609,-2,32655,8089,-452,3261
5,-1,-609,-1
1140 DATA -2433,-129,-1537,-257,-8185,-2049,-512,0,8163,-32544,24582,783,-32756,
2102,0,408,0,96,0,384,3870,7680,3612,6144,14448,24579,-14463,-32768,6,127,32536,
1022,-416,2039,-3586
1150 REM CARACTOR DATA ( PAINTER MAN [RIGHT] ) ---------------------- R%
1160 DATA 8160,3,-1663,-16257,-6205,447,-25852,3326,26112,1017,-32768,4070,0,162
84,7740,-400,-7741,-1661,-30961,-6649,-28865,-26624,254,24576,1017,-32768,510,0,
31,-8192,1,-32768,4070,0,16280,0,-416,3,-1661,-241
1170 DATA -6529,-193,-24577,-258,32739,-14343,-16497,8166,-1,-97,-1,-385,-1028,5
11,-8207,-1,-16512,8160,0,385,-16272,1987,384,6916,3072,26112,1,-32768,6,0,28,77
40,112,-7744,387,-30976,1543,-28928,6144,0,25595,-2047,-24609,-3586,16319
1180 REM CARACTOR DATA ( PAINTER MAN [UP] ) ------------------------- U%
1190 DATA 0,0,0,0,3072,0,0,3,0,24,0,192,0,384,-16384,3,3,-1,-4,0,255,-1,-1,-1,-7
69,-1,-15361,-1,0,16368,15,-4,243,-4,4095,-4,31999,-5,-6145,-1,16383,-34,32767,-
449,-1,-3073,-1,-897,-8,-3073,-29,-12289,-116,16383,-512,-1,-2048,0,0,0
1200 DATA 0,3072,0,0,3,0,24,0,192,0,384,-16384,3,3,-1,-4,0,240,0,960,0,3072,0,0,
0
1210 REM CARACTOR DATA ( PAINTER MAN [DOWN] ) ---------------------- D%
1220 DATA 16383,-16,-1,-49,-1,-1,-1,-64,0,4095,-1,-4096,6144,0,24624,0,96,0,768,
0,0,0,-16384,0,0,0,0,0,15,-1,-16321,-1,3327,-4,-3073,-13,-14337,-113,-1,-13,-1,-
225,-1,-12545,-1,-24577,-4,-2049,-1,-24577,-194,16383,-16,16383,-256
1230 DATA 16383,-4096,0,0,0,12,0,240,0,960,0,4095,-1,-4096,6144,0,24624,0,96,0,7
68,0,0,0,-16384,0,0,0,0,0
1240 REM CARACTOR DATA ( WALL ) ------------------------------------- W%
1250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1023,16382
,32764,-7,-13,-25,-49,-100,0,7,-49,-97,-193,-385,-769,-1537,-3073,-8192,0,16371,
-25,-49,-97,-193,-385,-769,-1600,0,3,-193,-385,-769,-1537,-3073,-6145
1260 DATA -12289,-25600,0,2047,-12289,-24577,16382,32764,-7,-13,-32,0,63,-3073,-
6145,-12289,-24577,16382,32764,-7
1270 REM CARACTOR DATA (BOMB) -------------------------------------- B%
1280 DATA  0,0,0,0,15,-32768,99,0,774,0,7680,7,-128,255,-64,2047,-128,16383,-256
,-1,-1023,-1561,-8185,-1,-32753,-4,7,-128,0,64,0,4,0,3968,0,25428,3,5632,0,64,0,
20480,0,2048,0,0,0,3,-30976,25,9728,56,28672,0,0,0,0,0,16384,0,0,15,-32768,99
1290 DATA 20480,774,0,7680,16384,64,0,3072,0,0,0,6144,903,12288,6438,16384,14448
,0,0,0,0
1300 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CARACTOR DATA READING & START DEMONSTRATION ■■■■■■■■
1310 CLS:COLOR7:LOCATE 28,10:PRINT"NOW CARACTOR DATA READING"
1320 RESTORE 1120
1330 FOR I=0 TO 84:READ L%(I):NEXT:FOR I=0 TO 84:READ R%(I):NEXT
1340 FOR I=0 TO 84:READ U%(I):NEXT:FOR I=0 TO 84:READ D%(I):NEXT
1350 FOR I=0 TO 84:READ W%(I):NEXT:FOR I=0 TO 84:READ B%(I):NEXT
1360 CLS
1370 FOR Y=0 TO 165 STEP 15:FOR X=0 TO 600 STEP 30:PUT@A(X,Y)-(X+29,Y+14),W%,PSE
T:NEXT:NEXT:LINE(0,180)-(630,200),PSET,4,BF
1380 LINE(90,45)-(540,150),PSET,0,BF:C=3
1390 FORI=0TO4STEP2:SYMBOL(140+I,55+I/2),"THE PAINTER",4,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT
1400 PUT@A(146, 85)-(175, 99),W%,PSET:PUT@A(146,105)-(175,119),B%,PSET
1410 PUT@A(146,125)-(175,139),L%,PSET
1420 C=5:FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(200+I, 85+I/2),": WALL    ",2,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT
1430 C=4:FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(200+I,105+I/2),": BOMBER ",2,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT
1440 C=3:FORI=0TO2STEP2:SYMBOL(200+I,125+I/2),": PAINTER",2,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT
1450 PUT@A(385,85)-(414,99),L%,PSET:PUT@A(465,125)-(494,139),U%,PSET
1460 PUT@A(465,85)-(494,99),R%,PSET:PUT@A(385,125)-(414,139),D%,PSET
1470 SYMBOL(383,104),CHR$(29)+"4",2,1,5:SYMBOL(463,115),CHR$(30)+"8",2,1,5
1480 SYMBOL(463,104),"6"+CHR$(28),2,1,5:SYMBOL(383,115),CHR$(31)+"2",2,1,5
1490 FOR T=1 TO 1000:NEXT:PLAY"T200L4005","T200L4005","T200L4005"
1500 FOR X=30 TO 150 STEP 30:PUT@A(X,165)-(X+29,179),R%,PSET:PUT@A(X-30,165)-(X-
1,179),W%,PSET:PLAY"O5CEG","O5EGB":FOR T=1 TO 200:NEXT T:NEXT X
1510 AI=AI+1:IF AI=7 THEN AI=1
1520 IF AI=1 THEN RESTORE 1610
1530 IF AI=2 THEN RESTORE 1620
1540 IF AI=3 THEN RESTORE 1630
1550 IF AI=4 THEN RESTORE 1640
1560 IF AI=5 THEN RESTORE 1650
1570 IF AI=6 THEN RESTORE 1660
1580 FOR X=150 TO 480 STEP 30:PUT@A(X+30,165)-(X+59,179),R%,PSET:LINE(X,165)-(X+
30,179),PSET,0,BF
1590 READ A$:C=3:FORI=0TO4STEP2:SYMBOL((X-3)+I,165+I/2),A$,4,2,C,,XOR:C=C+1:NEXT
1600 PLAY"O5T200L40CDEFGAB","O5T200L40EFGABO6CD":FOR T=1 TO 200:NEXT T:NEXT X
1610 DATA H,I,T," ",A,N,Y," ",K,E,Y," "
1620 DATA L,E,T,',S," ",P,L,A,Y,!," "
1630 DATA B,Y," ",M,A,C,K,B,O,Y,"."," "
1640 DATA T,H,E," ",P,A,I,N,T,E,R," "
1650 DATA ﾂ,ｸ,ﾞ,ﾐ,ﾉ,ﾍ,ﾞ,ｰ,ﾏ,ｶ,ﾞ," "
1660 DATA " ",C,M," ",ﾃ,ﾞ,ｼ,ﾀ,ｧ,ｯ," "," "
1670 FOR X=480 TO 540 STEP 30:PUT@A(X,165)-(X+29,179),W%,PSET:PUT@A(X+30,165)-(X
+59,179),R%,PSET:PLAY"CDE","EFG":FORT=1TO200:NEXTT:NEXT X
1680 FOR T=1 TO 500:B$=INKEY$:IF B$="" THEN NEXT:GOSUB1690:GOTO 1500 ELSE GOSUB1
700:TM=110:S=0:D=0:Q=0:DI=0:RETURN
1690 LINE(0,180)-(630,180),PSET,4:FOR X=570 TO 30 STEP -30:PUT@A(X,165)-(X+29,17
9),L%,PSET:PUT@A(X+30,165)-(X+59,179),W%,PSET:PLAY"O5CDE","O5EFG":FORT=1TO200:NE
XTT:NEXT X:FOR T=1 TO 1000:NEXT:RETURN
1700 LOCATE 0,24:FOR I=0 TO 25:PRINT:FORT=1TO100:NEXT T:NEXT I:RETURN
```

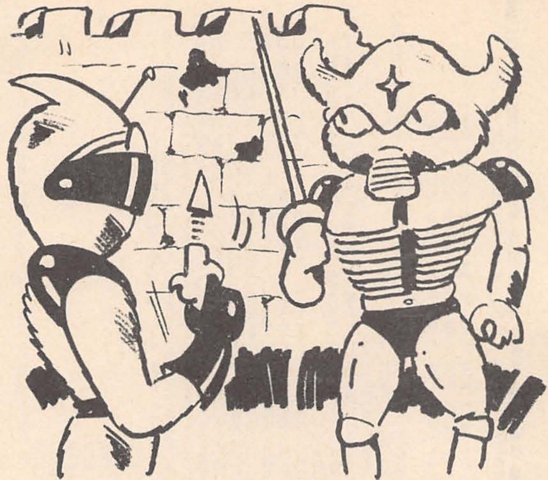


★ワンテク集…P6でEXECを入力し、そのあと&CAPSか&CBPEか&DAPSか&CCPEを入力すると…ほら!(石川県金沢市・中島英昭12才)……【編:ほら!つぐ美:ほらネ!影:なぬ、ホラだというのか?】

FP-1000/1100用

MAD MAT MAP

孝司 & CATMAN



はじめに

ついにでた！　スーパー・ヒーロー孝司くん。ベーマガの星，くわっこいい！！

ゲーム内容

ゲームをするときは，上のまん中の箱の中を見るように。さて，その箱の中に人が見えますが，その人をうまく操作して，" 〔タンク〕 "を爆破させてください（ 〔タンク〕 がある場所を通過すると，爆発します）。そのときは，すぐ逃げないと爆発に巻き込まれて，死んでしまいます。

それから，炎やロボットや壁にぶつかると，死んでしまいます。壁は下からぶつかった場合は，通りぬけられます。また，炎やロボット，タンク（ 〔タンク〕 ），壁などは，上に乗ることができます。

CHECKER FLAG

Dr.D：FPには，一応キャラクタ定義機能があるが，グラフィック画面に書き込まれるのだから，ムダなことじゃないかな？　それよりは，画面に描いたカラフルなパターンを，PUT，GETをして表示したほうがよいのではないかな？

編：機能がいいんだから，じっくりとその威力を見せつけてほしいもんです。さあ，来月はもっと楽しい作品を待ってます。

操作方法

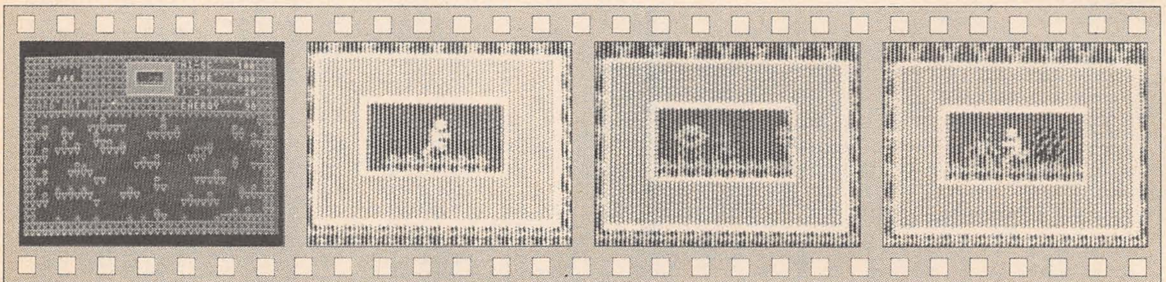
4で左，6で右，スペース・キーでJUMPです。再プレイは，リターン・キーです。

プログラムについて

GET，PUTを用いているため，反応が遅くなってしまいました。

判定は，PEEK文を用いて行なっています。

キャラクタは，動きのあるものをと思って，考えました。



《写真1》ゲームの全景。ピープ・ホール型です

《写真2》めざす敵はいずこに。ピューッ！

《写真3》い，いたぞ！爆破せよ！

《写真4》ズドドーン!!と，目前に敵がー

★解けた！84年12月号のP.67の暗号が解けました。JIS配列のキーボードを参考に「TIYAHOK＝ORIMANA」。つまり外側から「谷山浩子」となる！（札幌市・西出英樹16才）……【影：ガビンチョ！かしこい読者だ。】

MAD MAT MAPのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40:CLEAR
20 COLOR ,1:CLS:DEFINTA-Z
30 D=20:E=100
40 GOSUB 450:GOSUB 940:GOSUB530
50 QUAD(128,8)-(184,47)
60 QUAD(139,19)-(172,36)
70 PAINT(129,9),6:COLOR 7
80 DIM M$(2,3),A%(218)
90 I=2:X=2:Y=22
100 '
110 M$(1,1)="="
120 M$(1,2)="ト"
130 M$(1,3)="‡"
140 M$(2,1)="ㅋ"
150 M$(2,2)="◢"
160 M$(2,3)="◣"
170 X1=X*8-12:X2=X*8+18:Y1=Y*8-4:Y2=Y*8+11:GET@(X1,Y1)-(X2,Y2),A%
180 PUT@(140,20)-(171,35),A%
190 FOR J=1 TO 3
200 K$=INKEY$:CALL&H0703
210 IF K$<>"" THEN BEEP
220 X1=X*8-12:X2=X*8+18:Y1=Y*8-4:Y2=Y*8+11:GET@(X1,Y1)-(X2,Y2),A%
230 PUT@(140,20)-(171,35),A%
240 IF K$="4" THEN X=X-1:I=1:B=-1
250 IF K$="6" THEN X=X+1:I=2:B=1
260 IF K$=" " THEN Y=Y-1:X=X+B ELSE IF M2=32 THEN Y=Y+1:X=X+B
270 IF X<2 THEN X=2
280 IF X>37 THENX=37
290 IF Y<9 THEN Y=9
300 IF Y>22 THEN Y=22
310 '
320 M2=PEEK(&H9000+X+(Y+1)*40)
330 M5=PEEK(&H9000+X+Y*40)
340 E=E-1:IF E<0 THEN E=100:GOTO 830
350 LOCATE33,7:PRINTUSING"###";E
360 IF M5=238 THEN 730
370 IF M5=231 THEN 830
380 '
390 IF M5=232 THEN 880
400 '
410 '
420 PRINTCSR(19,3)M$(I,J)
430 NEXT J:GOTO190
440 '
450 DEFCHR$(&HE0)="0C0C101E10181820":DEFCHR$(&HE1)="0C0C101E101C2440"
460 DEFCHR$(&HE2)="0C0C101E10582402":DEFCHR$(&HE3)="3030087808181804"
470 DEFCHR$(&HE4)="3030087808382402":DEFCHR$(&HE5)="30300878081A2440"
480 DEFCHR$(&HE6)="66FF4266243C1818"
490 DEFCHR$(&HEA)="815A3C66663C5A81"
500 DEFCHR$(&HE7)="9422AC556AAC7E3C":DEFCHR$(&HE8)="3C7EC3663C422442"
510 DEFCHR$(&HEE)="0024003C5A992466":DEFCHR$(&HEF)="2481423C18182466"
520 RETURN
530 '
540 LOCATE0,8:COLOR3
550 PRINT"◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥"
560 PRINT"◥◥            ♠         ♠               ◥◥◥"
570 PRINT"◥◥ ♠   ／   ◥◥◥◥◥◥     ♠ ／        ♠／   ◥◥"
580 PRINT"◥◥◥◥  ◥◥   ♠       ◥◥◥◥◥        ◥◥ ♠ ◥◥"
590 PRINT"◥◥       ♠／  ◥◥♠ ／          ／      ◥◥◥◥"
600 PRINT"◥◥ ♠ ◥◥◥◥   ◥◥◥◥         ◥♠◥          ◥◥"
610 PRINT"◥◥◥◥               ／♠      ◥◥◥   ／    ◥◥"
620 PRINT"◥◥         ♠／      ◥◥◥◥         ◥ ◥◥◥◥"
630 PRINT"◥◥ ♠    ◥◥◥◥                ♠         ◥◥"
640 PRINT"◥◥◥◥        ◥◥       ♠      ◥◥◥◥◥     ◥◥"
650 PRINT"◥◥     ／／／       ／   ◥◥         ／♠ ◥◥"
660 PRINT"◥◥ ♠ ◥◥◥◥◥◥    ◥◥◥       ／ ♠    ◥◥◥◥◥◥"
670 PRINT"◥◥◥◥          ◥           ◥◥◥◥◥◥◥      ◥◥"
680 PRINT"◥◥                       ／            ／♠ ◥◥"
690 PRINT"◥◥     ／  ／  ／    ／／◥   ／     ／◥◥◥◥◥◥◥"
700 PRINT"◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥"
710 PRINT"◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥◥"
720 RETURN
730 '
740 COLOR 2
750 X1=X*8-12:X2=X*8+18:Y1=Y*8-4:Y2=Y*8+11:GET@(X1,Y1)-(X2,Y2),A%
760 PUT@(140,20)-(171,35),A%
770 LOCATE 19,3:PRINT"＼":X=X+B
780 M=M+1:COLOR6:LOCATE4+M,3:PRINT"◆"
790 FORL=0TO250:BEEPON:BEEPOFF:NEXT
800 COLOR 7
810 IF M>2 THEN 1080
820 GOTO380
830 '
840 FORL=0TO100:BEEPON:BEEPOFF:NEXTL
850 M=M+1:COLOR6:LOCATE4+M,3:PRINT"◆":COLOR7:X=X+B
860 IF M>2 THEN 1080
870 GOTO380
880 COLOR 2:E=E+50
890 LOCATEX,Y:PRINT"◤":S=S+1:D=D-1
900 COLOR 7:BEEP:LOCATE30,3:PRINT USING"####00";S
910 LOCATE34,5:PRINT USING"##";D
920 IF D<1 THEN 40
930 GOTO 410
940 '
950 COLOR 3:FORL=0TO24
960 FORO=0TO38
970 LOCATEO,L:PRINT"◥";
980 NEXTO,L:COLOR 7
990 LOCATE24,1:PRINTUSING"HI-SC #####00";HS
1000 LOCATE24,3:PRINTUSING"SCORE #####00";S
1010 LOCATE24,5:PRINTUSING"ノコリ       ##";D
1020 PRINTCSR(24,7)"ENERGY   100"
1030 COLOR 3:LOCATE4,2:PRINT"      "
1040 LOCATE4,3:PRINT"      "
1050 COLOR 7:LOCATE5,3:PRINT"◢◣◢"
1060 COLOR5:PRINTCSR(2,7)"MAD MAT MAP"
1070 RETURN
1080 '
1090 M=0:FORL=0TO10:NEXTL
1100 FORL=1TO4:LOCATE17,2:PRINTLEFT$("GAME",L):BEEP:FORO=0TO500:NEXTO,L
1110 FORL=1TO4:LOCATE18,4:PRINTLEFT$("OVER",L):BEEP:FORO=0TO500:NEXTO,L
1120 IF S>HS THEN HS=S
1130 IF INKEY$=CHR$(13) THEN S=0:GOTO 30
1140 GOTO1130
```

10〜180行 初期設定
- 110〜160: 人を2次配列に入れる

190〜430行 メイン・ルーチン
- 190: 人を走らせるためのループ
- 200: キー入力の設定
- 220: マップをGET
- 230: マップをPUT
- 240〜260: 座標の変更
- 270〜300: 座標からはみでたかの判定
- 320〜330: スクリーン・バッファを見る
- 340: エネルギーを減らす。0になったら人を1人減らす
- 360: 敵に当たったら730行へとぶ
- 370: ブロックに当たったら830行へとぶ
- 390: エネルギーを取ったら880行へとぶ

450〜510: キャラクタの設定

730〜820行 敵に当たったときの処理

840〜870行 タイム・オーバー(または敵に当たったとき)の処理

880〜930行 エネルギー・タンクを取ったときの処理

1090〜1120行 ゲーム・オーバーの表示

1120〜1130: 再ゲームのキー入力待ち

主な変数

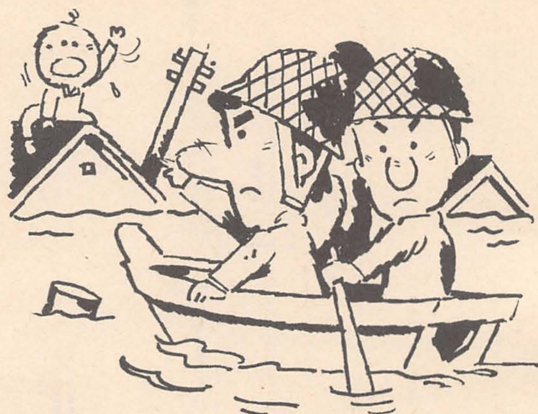
D：エネルギー・タンクの数
E：残りのエネルギー
M$(,)：それぞれの人の形
X, Y：GET, PUTするための座標と判定
M2：人の足もとを判定
M5：人の今いる座標の判定
I：人の向き
J：人を走らせる
X1, Y1, X2, Y2：GET, PUTの範囲
S：スコア
HS：ハイ・スコア
L：雑用

★影ちゃんの「BLACK BOX」はどうなったの？もしかして影さんも忘れてるのでは!?(岡山県倉敷市・三宅克彦12才)……【編集長：影がスネてました。影：だれもストーリーを送ってこないんだもんネ／編：ご協力を／】

JR-100用

FLOOD

高見沢雄一郎



STORY

198×年の秋，超大型台風の東京都東久留米村上陸により、水道管破裂やガス管までもが破裂し，大量のガスがもれて東久留米は立入禁止となった。しかし，まだ村内にはたくさんの人々が逃げおくれ，道に倒れている。

そこで，あなたは電波新聞社が総力をかけて作成した，最新式のロボット〝DCUKE〟を遠隔操作し，村民を一刻も早く救出してほしい……。

ゲームについて

画面の説明をすると，中央にある家の建っているエリアが東久留米で，上方の少し小さい四角形が安全地帯です。また，画面でウジャウジャ動いているのが水です。

A Z , . でDCUKE( )を上下左右に操作し，道ばたに倒れている人々を押して，安全地帯までつれていってください。ちなみにDCUKEは，1回に1人しか押せませんし，引くこともできません。

人間の救出が終わったら，画面中央に六つぐらいあるレンガで，安全地帯の入口をふさいでください。それが終わったら，リターン・キーを押してください。

入口がふさいであって，安全地帯内にいる人の数がラウンド＋2人以上なら，ラウンド・クリアです。それ以外ならミスとなり，3回ミスでゲーム・オーバーです。

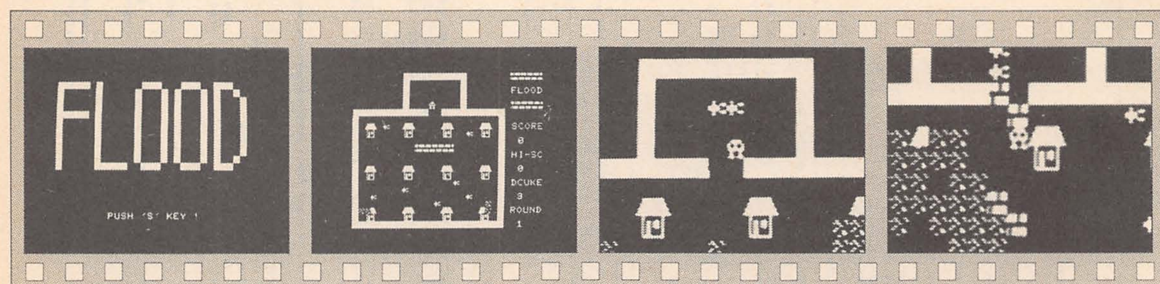
CHECKER FLAG

Dr.D：水の動きが，このプログラムのポイントだな。1195～1305行を，じっくりと分析してみたまえ。

その他

遊びかたのところで書き忘れましたが，DCUKEは水にふれるとミスになります。また，人が水にふれると，その人は死んでしまって消えてしまいます。

説明がよくわからないかもしれませんが，実際にやればわかると思います。



《写真1》タイトル画面。Sでスタートです

《写真2》逃げおくれた人々を救助に向かいます

《写真3》1人2人と，水がこないうちに急げ！

《写真4》さあ，あとはレンガでふさぐだけだ

★ドルアーガでシャレを一つ。今日の株はどうだ？円が下がって，ドルアーガってます！どうかな??（京都府宇治市・安井良治14才）……【編：エクイテスのシャレを一影さん，これ食べる？影：ええ，くいて～す！編：ネ！】

FLOODのプログラム・リスト

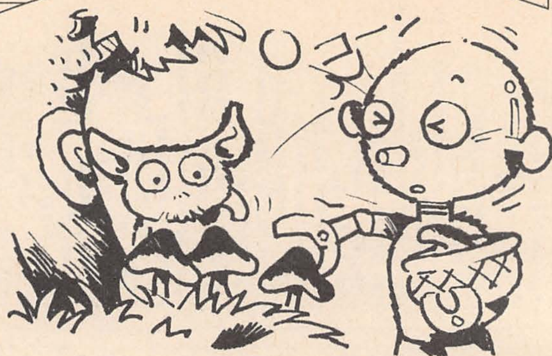
```
10 CLS:OPTIONCMODE 1
12 REM [redacted] TITLE [redacted]
20 READ A,B,C,D:BEEP
30 IF A=99 THEN 320
40 IF A=1 THEN 80
50 FOR I=B TO C
60 LOCATE I,D:PRINT "■"
70 NEXT I:GOTO 20
80 FOR I=B TO C
90 LOCATE D,I:PRINT "■"
100 NEXT I:GOTO 20
110 DATA 01,01,05,02
120 DATA 02,03,21,01
130 DATA 01,02,05,06
140 DATA 02,02,21,07
150 DATA 01,07,11,21
160 DATA 01,14,16,02
170 DATA 02,03,20,13
180 DATA 01,14,16,21
190 DATA 02,03,20,17
200 DATA 01,20,22,02
210 DATA 02,03,20,19
220 DATA 01,20,22,21
230 DATA 02,03,20,23
240 DATA 02,02,21,25
250 DATA 01,26,27,02
260 DATA 01,28,28,03
270 DATA 02,04,19,29
280 DATA 01,28,28,20
290 DATA 01,26,27,21
300 DATA 99,99,99,99
310 REM [redacted] CHR DATA [redacted]
320 FOR I=$C088 TO $C0C7
330 READ A$:A$="$"+A$
340 A=VAL(A$):POKE I,A:NEXT I
350 DATA 1F,1F,3F,3F
360 DATA 7F,7F,FF,10
370 DATA F8,F8,FC,FC
380 DATA FE,FE,FF,08
390 DATA 10,16,16,16
400 DATA 16,16,16,1F
410 DATA 08,E8,E8,E8
420 DATA 08,08,08,F8
430 DATA 1C,3E,49,49
440 DATA 7F,22,22,77
450 DATA 00,20,27,F8
460 DATA F8,27,20,00
470 DATA 00,22,51,08
480 DATA 20,44,06,10
490 DATA F7,F7,F7,00
500 DATA 00,BF,BF,BF
510 REM [redacted] MACHIN DATA [redacted]
520 FOR I=$3F00 TO $3F0F
530 READ A$:A$="$"+A$
540 A=VAL(A$):POKE I,A:NEXT I
550 DATA CE,C2,7F,A6
560 DATA 20,A7,00,08
570 DATA 8C,C3,E0,26
580 DATA F6,39,00,00
586 REM [redacted] DEMO [redacted]
590 FOR I=1 TO 8:A=USR($3F00)
600 NEXT I:LOCATE 20,9
610 PRINT"PUSH 'S' KEY !"
620 PICK K:IF K<>83 THEN 620
626 REM [redacted] SETTEI [redacted]
630 DIM X(2),Y(2)
640 S=0:M=3:R=1
650 X=13:Y=5:X(1)=3:X(2)=22:CLS
660 Y(1)=20:Y(2)=20:RESTORE 600
666 REM [redacted] GAMEN [redacted]
670 READ A,B,C,D
680 IF A=99 THEN 850
690 IF A=1 THEN 730
700 FOR I=B TO C
710 LOCATE I,D:PRINT "■"
720 NEXT I:GOTO 670
730 FOR I=B TO C
740 LOCATE D,I:PRINT "■"
750 NEXT I:GOTO 670
760 DATA 01,09,18,01
770 DATA 01,01,12,06
780 DATA 01,15,24,06
790 DATA 01,01,24,22
800 DATA 02,01,05,09
810 DATA 02,01,05,18
820 DATA 02,06,22,01
830 DATA 02,06,22,24
840 DATA 99,99,99,99
850 FOR I=26 TO 30
860 LOCATE 1,I:PRINT FLD(1);"8"
870 LOCATE 5,I:PRINT FLD(1);"8"
880 NEXT I
890 LOCATE 3,26:PRINT "FLOOD"
900 LOCATE 8,26:PRINT "SCORE"
910 LOCATE 12,26:PRINT "HI-SC"
920 LOCATE 16,26:PRINT "DCUKE"
930 LOCATE 20,26:PRINT "ROUND"
940 FOR J=8 TO 20 STEP 6
950 FOR J=3 TO 21 STEP 6
960 A$="12":B$="34":C=I+1
970 LOCATE I,J:PRINT FLD(1);A$
980 LOCATE C,J:PRINT FLD(1);B$
990 NEXT J:NEXT I
1000 LOCATE 14,27:PRINT H
1010 LOCATE 18,27:PRINT M
1020 LOCATE 22,27:PRINT R
1026 REM [redacted] MAN PUT [redacted]
1030 V=$C100:FOR I=1 TO 6+R
1040 A=RND(20)+4:B=RND(15)+7
1050 C=V+A+B*32:D=64
1060 P1=PEEK(C  ):P2=PEEK(C+1)
1070 P3=PEEK(C-1):P4=PEEK(C+32)
1080 P5=PEEK(C-32)
1090 IF(P1<>D)+(P2<>D)THEN1040
1100 IF(P3<>D)+(P4<>D)THEN1040
1110 IF P5<>D THEN 1040
1115 LOCATE 11,11
1116 PRINT FLD(1);"888888"
1120 LOCATE B,A:BEEP
1130 PRINTFLD(1);"6"
1140 NEXT I
1150 LOCATE Y,X:PRINTFLD(1);"5"
1160 FOR I=200 TO 50 STEP -1
1170 POKE 1,I:BEEP 1:NEXT I
1180 BEEP 0:POKE 1,$AA
1186 REM [redacted] MAIN [redacted]
1190 LOCATE 10,27:PRINT S
1192 REM [redacted] FLOOD MOVE [redacted]
1195 FOR A=1 TO 2
1200 B=RND(4)+1
1210 C=X(A):D=Y(A)
1220 IF(B=1)*(C<>2)THENC=C-1
1230 IF(B=2)*(C<>23)THENC=C+1
1240 IF(B=3)*(D<>7)THEND=D-1
1250 IF(B=4)*(D<>21)THEND=D+1
1260 P=PEEK(V+C+D*32)
1270 IF P=150 THEN BEEP
1280 IF P=149 THEN 1850
1290 LOCATE D,C:PRINTFLD(1);"7"
1300 X(A)=C:Y(A)=D
1305 NEXT A:BEEP 1:BEEP 0
1307 REM [redacted] DCUKE MOVE [redacted]
1310 PICK K
1315 IF K=13 THEN 1670
1320 IF K<>0 THEN 1400
1330 P=PEEK(V+C+D*32)
1340 IF P=150 THEN BEEP
1350 IF P=149 THEN 1850
1370 GOTO 1190
1380 LOCATE Y,X:PRINT " "
1390 X=X+V1:Y=Y+W1:LOCATE Y,X
1395 PRINTFLD(1);"5":GOTO 1190
1400 IF K=65 THEN V1=0:W1=-1
1410 IF K=90 THEN V1=0:W1=1
1420 IF K=44 THEN V1=-1:W1=0
1430 IF K=46 THEN V1=1:W1=0
1440 P=PEEK(V+X+V1+(Y+W1)*32)
1450 IF (P=0)+(P=64) THEN 1380
1455 Q=V+X+V1+V1+(Y+W1+W1)*32
1460 Q=PEEK(Q)
1470 IF (Q=0)+(Q=64) THEN Q=0
1480 IF(P=150)*(Q=0) THEN 1510
1485 IF(P=152)*(Q=0) THEN 1590
1490 IF (P=151) THEN 1850
1500 GOTO 1190
1510 LOCATE Y,X:PRINT " "
1520 E=Y+W1:F=X+V1
1530 LOCATE E,F:PRINTFLD(1);"5"
1540 E=E+W1:F=F+V1
1550 LOCATE E,F:PRINTFLD(1);"6"
1560 BEEP 1:BEEP 0
1570 Y=E-W1:X=F-V1
1580 GOTO 1190
1590 LOCATE Y,X:PRINT " "
1600 E=Y+W1:F=X+V1
1610 LOCATE E,F:PRINTFLD(1);"5"
1620 E=E+W1:F=F+V1
1630 LOCATE E,F:PRINTFLD(1);"8"
1640 BEEP 1:BEEP 0
1650 Y=E-W1:X=F-V1
1660 GOTO 1190
1670 M1=0:FOR I=2 TO 5
1680 FOR J=10 TO 17
1690 P=V+I*32+J:P=PEEK(P)
1700 IF P=150 THEN M1=M1+1
1710 NEXT J:NEXT I
1720 P=V+13+32*6:Q=P+1:B1=0
1730 IFPEEK(P)=152 THENB1=B1+1
1740 IFPEEK(Q)=152 THENB1=B1+1
1750 S=S+M1*10+B1*20
1760 IF B1<>2 THEN 1850
1770 IF M1<2+R THEN 1850
1780 LOCATE 12,8
1786 REM [redacted] CLEAR [redacted]
1790 PRINT "ROUND CLEAR!!"
1800 S=S+R*100
1810 FOR I=230 TO 50 STEP -1
1820 POKE 1,I:BEEP 1:NEXT I
1830 BEEP 0:POKE 1,$AA
1840 R=R+1:GOTO 650
1846 REM [redacted] YARARETA [redacted]
1850 FOR I=50 TO 230
1860 POKE 1,I:BEEP 1:NEXT I
1870 BEEP 0:POKE 1,$AA
1880 M=M-1:IF M<>0 THEN 650
1886 REM [redacted] GAME OVER [redacted]
1890 G$="*** GAME OVER ***"
1895 LOCATE 10,27:PRINT S
1900 FOR I=5 TO 21:LOCATE 12,I
1910 PRINT MID$(G$,I-4,1)
1920 BEEP 1:BEEP 0
1930 NEXT I:LOCATE14,7
1940 PRINT"PUSH 'S' KEY !!"
1950 PICK K:IF K<>83 THEN 1950
1955 IF S>H THEN H=S
1960 GOTO 640
1970 REM ###################
1980 REM #                 #
1990 REM # TITLE    :FLOOD  #
2000 REM # MACHINE  :JR-100 #
2010 REM # LANGUAGE:BASIC   #
2020 REM # MEMORY   :4909   #
2030 REM #                 #
2040 REM #   1984/8/20     #
2050 REM #                 #
2060 REM # BY Y.TAKAMIZAWA #
2070 REM ###################
```


★ワンテク集…MSXで ESC と CTRL を押すと F4 を，ESC と SHIFT を押すと F5 を，それぞれ押した状態になる。(北海道北見市・石毛清治12才)……【影：キーをカタカタ，画面をチラチラ，カタチラのワンテク集！】

JR-100用

MASH DOWN

森岡　伸夫



内　容

ロビン君を動かして，7人のマッシュ君を下まで連れていってください。でも，にが手のジャミィ君がうろうろしてます。

ジャミィ君にぶつかったり，ジャミィ君の投げるボールに当たったらアウトですヨ。

HOW TO PLAY

キーは[A][Z][,][.]で，上下左右に動きます。マッシュ君の下を掘るだけではだめで，さらにマッシュ君を上から押すと下に降りていきます。

全部降ろすと，面クリアです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，これだけの大きさのキャラを，こんなに速く移動させるというのは，意外に難しいのだが。マシン語による，キャラクタの表示の効果が，ひと目でわかるな。

編：う～ん，でもいきなりマシン語を使いこなすのはムリだし，少しずつやっていきましょう。

注意

10～40行は，2100行からのDATAをチェックしていますが，DATAがOKなら取ってください。

《第1表》変数表

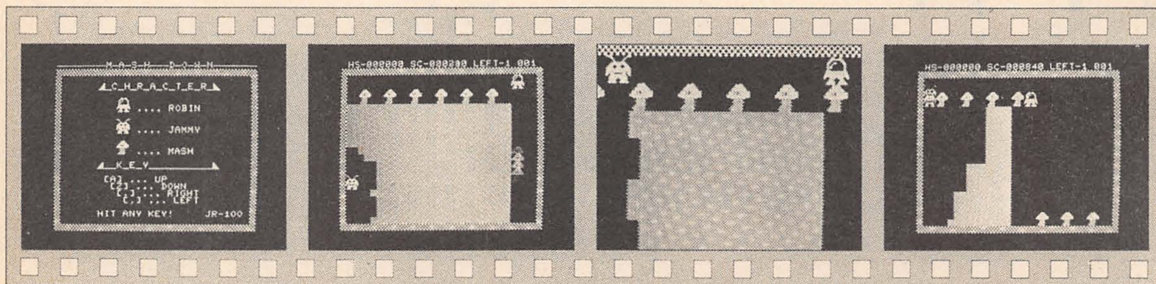
X	ロビンのアドレス	N	ボールの進行方向
A	〃　進行方向	V	面クリアのチェック
Y	ジャミィのアドレス	C	衝突のチェック
B	〃　進行方向	I, J	FOR～NEXT
J	ボールのアドレス		etc.

《第2表》マシン語の説明

3000～	キャラの消去
300B～	マッシュの表示
301C～	ジャミィの表示
302D～	ロビンの表示
303E～	ジャミィ障害物のチェック
3086～	ロビン

参考

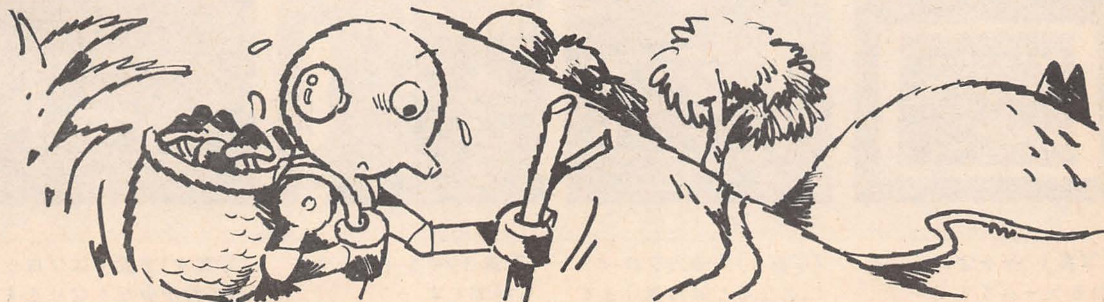
BASICマガジン
84年3月号「ROBOT　FIGHT」
84年4月号「NINJINレスキュー」



《写真1》ロビンとジャミィの追いかけ物語　《写真2》地面を掘ってマッシュを降ろせ！　《写真3》ジャミィがボールを投げてきたぞ!!　《写真4》マッシュを全部降ろすと面クリアです

★「SUPER　PUNCH　OUT」で，両端のロープの2本目と3本目のロープの間にいる観客の中に，ドンキーコングが！(愛知県名古屋市・森脇浩樹14才)……【影：うわー，うわー，ほんとのウソのほんとカーン！】

```
10 CLS:RESTORE 3000:FORI=0TO173
20 READM$:M$="$"+M$:M=M+VAL(M$):NEXT
30 IFM=17206 PRINT"MASHINE DATA OK!":END
40 PRINT"MASHIN DATA MISS!":PRINT"PLEASE CHECK AGAIN.":END
100 REM ●● MASH DOWN ●●●●●●
110 OPTIONCMODE1:H=0:CLS:DIMM(8):POKE1,160
120 POKE$12,$2F:POKE$13,$FF:POKE1,$80:GOSUB2010:GOSUB710
130 R=1:L=3:S=0:G=6
140 GOSUB1310:GOSUB1010
150 REM ●● MAIN ●●●●●●●●●●●●
160 PICKK:IFK=0THEN210
170 IF(K=90)*(PEEK(X+$40)=$81)THEN410
180 A=(K=46)-(K=44)+((K=90)-(K=65))*32
190 U=USR($3000,X):U=USR($3086,X+A)
200 U=USR($302D,X+A):X=X+A
210 IFRND(G)THEN230
220 D=X-Y:B=SGN(D)*32:GOTO240
230 B=M(RND(8)+1)
240 U=USR($3000,Y)
250 U=USR($303E,Y+B):IFC=0 C=1:GOTO1410
260 U=USR($301C,Y+B):Y=Y+B
270 IFX/32=Y/32THEN510
280 GOTO160
400 REM ●● MASH ●●●●●●●●●●●●
410 Q=X+64:IFPEEK(Q+64)=$6DTHEN160
420 IF(PEEK(Q+$40)=64)*(PEEK(Q+65)=$40)THEN440
430 GOTO160
440 U=USR($3000,Q):U=USR($300B,Q+32)
450 Q=Q+32:IFPEEK(Q+64)=$6DTHEN470
460 S=S+1:GOSUB660:GOTO420
470 POKE1,230:BEEP:S=S+5:GOSUB660
480 V=V-1:IFVTHEN160
490 GOTO1700
500 REM ●● BALL ●●●●●●●●●●●
510 J=Y+2:N=1
520 IFX<Y J=Y-1:N=-1
530 M=PEEK(J)
540 IF(M=$89)+(M=$8A)THEN590
550 IFM<>$40THEN160
560 POKEJ,$8D:POKE1,O:BEEP1
570 POKEJ,$40:O=O-10:BEEP0
580 J=J+N:GOTO530
590 POKEJ,$8D:FORI=0TO20:POKE1,I*5
600 BEEP1:POKE1,100-I*5
610 NEXT:BEEP0:B=0:O=$FF
620 GOTO1410
650 REM ●● PRINT ●●●●●●●●●●
660 LOCATE0,14+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS:RET
670 LOCATE0,4+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINTH:RET
680 LOCATE0,28+(R<100)+(R<10):PRINTR:RET
700 REM ●● DEMO ●●●●●●●●●●●
710 CLS:FORI=$C120TO$C13F
720 POKEI,$6D:POKEI+$2C0,$6D
730 NEXT
740 FORI=$C140TO$C3C0STEP32
750 POKEI,$6D:POKEI+$1F,$6D
760 NEXT
770 PRINT"———————M—A—S—H———D—O—W—N———————";
780 LOCATE3,7:PRINT"◢_C_H_R_A_C_T_E_R_◣"
790 LOCATE6,13:PRINT".... ROBIN"
800 LOCATE9,13:PRINT".... JAMMY"
810 LOCATE12,13:PRINT".... MASH"
820 LOCATE14,7:PRINT"◢__K_E_Y___________◣"
830 LOCATE16,8:PRINT"[A] ... UP"
840 LOCATE17,9:PRINT"[Z] ... DOWN"
850 LOCATE18,10:PRINT"[.] ... RIGHT"
860 LOCATE19,11:PRINT"[,] ... LEFT"
870 BEEP:U=USR($300B,$C26A)
880 BEEP:U=USR($301C,$C20A)
890 BEEP:U=USR($302D,$C1AA)
970 LOCATE21,7:PRINT"HIT ANY KEY!","JR-100";
980 PICKK:IFKTHENRET
990 GOTO980
1000 REM ●● FIELD ●●●●●●●●●●
1010 FORI=$C3C1TO$C1C1STEP-32
1020 FORJ=ITOI+$1D
1030 POKEJ,$4C:NEXT:NEXT
1040 FORI=$C141TO$C15E
1050 POKEI,$40:POKEI+32,$40:POKEI+64,$40:POKEI+96,$40:NEXT
1060 LOCATE0,0:PRINT" HS-000000 SC-000000 LEFT-";L;" 000 ";
1070 GOSUB660:GOSUB670:GOSUB680
1160 FORI=$C183TO$C19BSTEP4
1170 BEEP:U=USR($300B,I):NEXT
1180 BEEP:U=USR($302D,X)
1190 BEEP:U=USR($301C,Y)
1200 FORI=1TO$FFSTEP$F
1210 FORJ=ITOI-$FSTEP-1
1220 POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT
1230 BEEP0:RET
1300 REM ●● SHOKI ●●●●●●●●●
1310 X=$C3BD:Y=$C3A1:C=1:O=$FF:V=7
1320 RESTORE3110:FORI=1TO8:READZ:M(I)=Z:NEXT
1330 RET
1400 REM ●● DEATH ●●●●●●●●●
1410 U=USR($301C,Y+B)
1420 FORI=14TO1STEP-1:POKE1,I*I:BEEP1
1430 FORJ=0TO$50:NEXT:NEXT:BEEP0
1440 L=L-1
1450 IFL=0THEN1510
1460 GOTO140
1500 REM ●● GAME OVER ●●●●●
1510 LOCATE10,3:PRINT" ┌─ ┌┬┐ ┌┐┌┬┬─  ┌─┬ ┬┬─┬──"
1520 LOCATE11,3:PRINT" │ ─ ├─┤ │││││├─  │ ││ │├─┤ └─┘"
1530 LOCATE12,3:PRINT" └─┘┴ ┴┴ └┘┴┴─┘  └─┘ └─┘┴─┘┴└┘"
1540 IFS>H H=S:GOSUB 670
1550 LOCATE0,26:PRINT"0"
1590 LOCATE14,10:PRINT" PUSH [Y/N] "
1600 PICKK:IFK=89THEN130
1610 IFK=78 CLS:END
1620 GOTO1600
1700 REM ●● CLEAR ●●●●●●●●●
1710 R=R+1:S=S+R*10
1715 G=G-(G>2)
1720 FORI=1TO5
1730 FORJ=I*30TO250STEP5
1740 POKE1,J:BEEP1
1750 NEXT:NEXT:BEEP0
1760 LOCATE12,10:PRINT"NEXT STAGE !"
1780 FORI=0TO1000:NEXT
1790 GOSUB1310:GOSUB1010:GOTO160LIST1770
2000 REM ●● DATA ●●●●●●●●●●●
2010 FORI=$C000TO$C06FSTEP8
2020 READA$:FORJ=0TO7
2030 B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2):PRINTHEX$(I):LOCATEP,0
2040 POKEI+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
2050 FORI=$3000TO$30AD:READA$
2060 B$="$"+A$:POKEI,VAL(B$)
2070 LOCATE0,0:PRINTHEX$(I):NEXT:BEEP:RET
2100 DATA 0000000000000000,02070A1F2A7AAAFF
2110 DATA C0E0B0F8AAFEAAFE,15050A050A152A15
2120 DATA 5040A040A040A040,E01008041F3B71FB
2130 DATA 07081020F8DC8EDF,FFD7D89F3F3E3C7E
2140 DATA FFEB1BF9FC7C3C7E,040F183324282820
2150 DATA 20F0180C04040404,7F55FFDF8A1C3E7E
2160 DATA FEAAFFFB51387C7E,3C7EFFFFFDFD7A3C
3000 DATA 86,40,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,39,86,81,A7,00,86
3010 DATA 82,A7,01,86,83,A7,20,86,84,A7,21,39,86,85,A7,00
3020 DATA 86,86,A7,01,86,87,A7,20,86,88,A7,21,39,86,89,A7
3030 DATA 00,86,8A,A7,01,86,8B,A7,20,86,8C,A7,21,39,A6,00
3040 DATA BD,30,53,A6,01,BD,30,53,A6,20,BD,30,53,A6,21,BD
3050 DATA 30,53,39,81,40,26,01,39,81,4C,26,01,39,81,89,26
3060 DATA 06,C6,00,F7,00,87,39,81,8A,26,04,F7,00,87,39,81
3070 DATA 8B,26,04,F7,00,87,39,81,8C,26,04,F7,00,87,39,F7
3080 DATA 00,85,F7,00,84,39,A6,00,BD,30,9B,A6,01,BD,30,9B
3090 DATA A6,20,BD,30,9B,A6,21,BD,30,9B,39,81,40,26,01,39
3100 DATA 81,4C,26,01,39,C6,00,F7,00,82,F7,00,83,39
3110 DATA 1,-1,32,-32,0,0,0,0
```

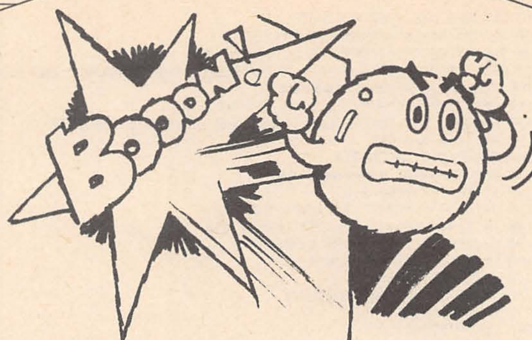



★この間，電器屋さんでパソコンをいじっていると，子供を連れたおばさんが来て「readyって女の人のことですよね」と言われたので，つい「はい！」って…。(栃木県足利市・**大川和伸14才**)……【影：小さな親切が大きな…。】

JR-200用

REBOUND 2

JR まじん



これは，ぼくの移植版大けっ作です。12才のぼくが作ったものですが，おもしろいよ！

★HOW TO PLAY

とにかく＊をよけて，@を取ってください。ブロックに当たると，はねかえります。↑↓で，上下に動きます。

3面クリアごとに，チャレンジング・ステージです。←→でVを動かして，＊をよけて@やVを取ってください。@は10点，Vを取ると自分が1台増えて，＊に当たるとボーナスを表示します。

1000点ごとに自分が2台増えます。こちらが全滅すると，みじめにGAME　OVER！

CHECKER FLAG

Dr.D：850行のＩＦ　MO＝0が4行も並んでいるのはなぜかな？　これはスピードダウンの原因にもなるし，むだな使いかただな。

そこで，850～880行のＩＦ文をとり，その前の行にＩＦ　MO<>0 THEN890としたほうがいい。

編：むだをはぶいて，スピードアップですね。

★START

タイトルが表示されたら，スタートする面数を入れてください（1－9まで)。それ以外のキーなら，1面からスタートします。

書き忘れましたが，INSキーでストップさせられます。スペース・キーでもどります。トイレに行きたいとき，利用しよう。

★セーブのしかた

SAVEは，画面を消してSAVE〝REBOUND PART　2″と入れて，CANSELキー（CTRL＋X）を押し，つぎのように入れてください。

POKE　＄C10E，＄80：POKE　＄C112，＄80

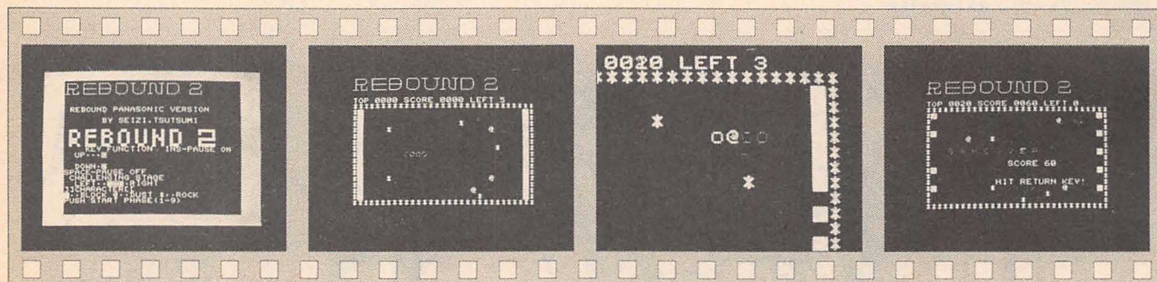
でリターンして，カーソルをSAVEのSにもってきて，リターン・キーを押してセーブします。

参考

「ALIEN　FALL」JPC第10号

「CRAZY　MAZEY／VORTEX！」DATAMOST社

「REBOUND」ベーマガ84年5月号



《写真1》＊をよけて@を取るゲームです　《写真2》両端のブロックに当たるとはね返ります　《写真3》@をキャッチする瞬間です　《写真4》2面ではブロックの数が少なくなります

★父にX1csのCSってなんの略？って聞いたら，コマーシャルサンプルだろうと言われた。Dr.，ほんとうですか？(神奈川県横浜市・荒川　航11才)……【Dr.D：SはシステムアップのSだろう。影：Kは漢字の略だとさ。】

REBOUND2 のプログラム・リスト

```
100 FOR I=$7000 TO $701A:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
110 DATA ce,c1,a0,a6,20,a7,00,08,8c,c3,e0,26,f6
120 DATA ce,c3,e0,86,20,a7,00,08,8c,c4,00,26,f8,39
130 COLOR 7,0,0:RANDOMIZE:POKE 0,0
140 CLS
150 M$="G A M E O V E R"
160 CLS:COLOR 3
170 LOCATE 0,0:PRINT " [illegible]";
180 PRINT " [illegible]"
190 SC=0:N=5:SN=1:BN=3:NU=3:ST=1:E=0:GOSUB 1170:GOSUB 740
200 REM
210 COLOR 7:FOR I=0 TO 30:LOCATE I,5:PRINT "*";:LOCATE I,21:PRINT "*";:NEXT
220 FOR I=6 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT "*";:LOCATE 30,I:PRINT "*";:NEXT
230 FOR I=6 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT SPC(29);:NEXT
240 COLOR 7:LOCATE 14,8:PRINT "SCENE";SN
250 FOR I=0 TO 2000:NEXT :LOCATE 14,8:PRINT SPC(9)
260 FOR I=6 TO 20 STEP ST:COLOR 7:LOCATE 1,I:PRINT "■";SPC(27);"■";:NEXT
270 GOSUB 650
280 X=$C100+13*32+13:XX=-1:YY=0:E=0
290 IF PEEK(X)=$40 THEN POKE X-1,$40
300 FOR I=1 TO 3:BEEP 1:POKE X,$E0:FOR KK=1 TO 100:NEXT :BEEP 0:POKE X,0
310 FOR KK=1 TO 100:NEXT :NEXT
320 REM
330 PICK P:YY=((P=31)-(P=30))*32:IF P=19 THEN GOSUB 1090
340 Z=XX+YY:P=PEEK(X+Z)
350 IF P=42 THEN E=1:GOTO 400
360 IF P=142 THEN BEEP 1:POKE X+Z,0:XX=-XX:BEEP 0:GOTO 410
370 IF P<>64 THEN 400
380 BEEP 1:SC=SC+1:GOSUB 740:NU=NU-1:BEEP 0
390 IF MOD(SC,100)=0 THEN N=N+2:GOSUB 740
400 POKE X,0:X=X+Z
410 POKE X,$E0:IF E=1 THEN 520
420 IF NU<=0 THEN 440
430 GOTO 320
440 REM
450 FOR I=0 TO 200:IF MOD(I,2)=1 THEN BEEP 1:GOTO 470
460 BEEP 0
470 NEXT :BEEP 0
480 COLOR 7:LOCATE 14,8:PRINT "CLEAR!!"
490 FOR I=0 TO 1000:NEXT :SN=SN+1:ST=ST+1
500 IF ST=4 THEN ST=1:BN=BN+2:GOSUB 780
510 NU=BN:GOTO 200
520 REM
530 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:POKE X,158:POKE X,233:POKE X,42
540 BEEP 0:NEXT :N=N-1:GOSUB 740
550 IF N>0 THEN 280
560 REM
570 FOR I=1 TO 15
580 COLOR 2:LOCATE 3+I,12:PRINT MID$(M$,I,1);
590 FOR J=0 TO 100:NEXT :NEXT
600 COLOR 7:LOCATE 14,14:PRINT "SCORE";SC*10
610 IF HS<SC THEN HS=SC
620 LOCATE 12,17:PRINT "HIT RETURN KEY!"
630 IF STICK(0)<>13 THEN 630
640 GOTO 160
650 REM
660 FOR I=1 TO 5:GOSUB 690:POKE Q,42:NEXT
670 FOR I=1 TO BN:GOSUB 690:POKE Q,64:NEXT
680 RETURN
690 A=INT(RND(1)*25)+4:B=INT(RND(0)*15)+6
700 Q=$C100+A+B*32
710 P=PEEK(Q)
720 IF P=32 THEN RETURN
730 GOTO 690
740 REM
750 COLOR 7
760 LOCATE 0,4:PRINT "TOP ";RIGHT$(STR$(1000+HS),3);"0 SCORE ";
770 PRINT RIGHT$(STR$(1000+SC),3);"0 LEFT";RIGHT$(STR$(N),2);:RETURN
780 COLOR 7:FOR I=5 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT :LOCATE 0,5
790 TT=0
800 PRINT "CHALLENGING STAGE"
810 K=0
820 X=15
830 FOR KK=1 TO 1000:NEXT :LOCATE X,5:PRINT "V";
840 BEEP:MO=0
850 IF MO=0 THEN LOCATE 0,23:PRINT "********************************";
860 IF MO=0 THEN LOCATE INT(RND(0)*30)+1,23:PRINT "@";
870 IF MO=0 THEN LOCATE INT(RND(0)*30)+1,23:PRINT "@";
880 IF MO=0 AND RND(0)>.91 THEN LOCATE INT(RND(0)*30)+1,23:PRINT "V";
890 KK=USR($7000)
900 MO=MO+1:IF MO=10 THEN MO=0
910 LOCATE X,5:PRINT "V";
920 IF PEEK($C1C0+X)=$2A THEN BEEP :BEEP :GOTO 980
930 IF PEEK($C1C0+X)=$40 THEN SC=SC+1:K=K+1:SOUND 1000,1:GOSUB 740
940 IF PEEK($C1C0+X)=$56 THEN N=N+1:GOSUB 740:SOUND 1500,10
950 PICK P:X=X+(P=28)-(P=29):X=X+(X<0)-(X>30):TT=TT+1
960 IF P=19 THEN GOSUB 1090
970 GOTO 850
980 FOR I=1 TO 30:KK=USR($7000):NEXT
990 LOCATE 2,10:PRINT "SCENE";SN*10
1000 LOCATE 1,11:PRINT "+CATCH";K*10
1010 LOCATE 1,12:PRINT "+TIME ";TT*10
1020 LOCATE 1,13:PRINT "————————"
1030 BO=SN+K+TT
1040 LOCATE 1,14:PRINT BO*10
1050 LOCATE 1,16:PRINT "BONUS";BO*10
1060 FOR KK=1 TO BO:BEEP 1:SC=SC+1:GOSUB 740:BEEP 0:IF MOD(SC,100)=0 THEN N=N+2
1070 NEXT
1080 FOR KK=1 TO 5000:NEXT :RETURN
1090 LOCATE 27,0:PRINT "PAUSE"
1100 LOCATE 27,1:PRINT " O N "
1110 IF STICK(0)<>32 THEN 1110
1120 LOCATE 27,1:PRINT " OFF "
1130 FOR KK=1 TO 1500:NEXT
1140 LOCATE 27,0:PRINT "     "
1150 LOCATE 27,1:PRINT "     "
1160 RETURN
1170 COLOR 7:PRINT
1180 PRINT
1190 PRINT " REBOUND PANASONIC VERSION"
1200 PRINT :BEEP 1
1210 PRINT "      BY SEIZI.TSUTSUMI"
1220 PRINT
1230 PRINT " [illegible]"
1240 PRINT " [illegible]"
1250 PRINT " [illegible]"
1260 PRINT "    KEY FUNCTION  INS-PAUSE ON"
1270 PRINT "  UP・・";:COLOR 7,1:PRINT "↑":COLOR 7,0:PRINT
1280 PRINT "  DOWN・";:COLOR 7,1:PRINT "↓":COLOR 7,0:PRINT "SPACE-PAUSE OFF"
1290 PRINT " CHALLENGING STAGE"
1300 PRINT "  LEFT・・";:COLOR 7,1:PRINT "←→";:COLOR 7,0:PRINT "・RIGHT"
1310 PRINT "]]CHARACTER[["
1320 PRINT "■・・BLOCK @・・DUST *・・ROCK"
1330 PRINT "PUSH START PHASE(1-9)";:PO=0
1340 PICK PP:P$=CHR$(PP):POKE $CA00,PO:POKE $C83B,PO:PO=PO+1
1350 SN=VAL(P$):IF P$=CHR$(0) THEN 1340
1360 POKE $CA00,0:BEEP 0:IF SN=0 THEN SN=1
1370 IF SN=1 THEN RETURN
1380 FOR I=2 TO SN:ST=ST+1:IF ST=4 THEN ST=1:BN=BN+2
1390 NEXT
1400 NU=BN:RETURN
```

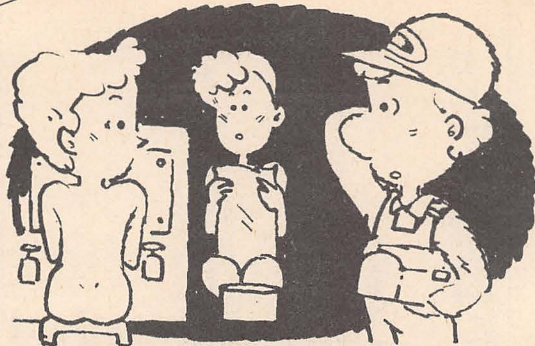



★ワンテク集…FM－7でEXEC&H8F39とすると，NEWした状態になる。（東京都大田区・正保　優13才）
……【影：Dr.D EXEC……。どうもうまくいかないな。編：なにしてんの？影：Dr.をNEWしようと思ってね／】

JR-200用

ロウデン・ゲーム

中田　秀樹



はじめに

はじめてお目にかかります。中田と申します。いつも，ゲームを作ろうと思っていたのですが，アイデアが浮かばず，入浴中に思いついたのが，このゲームです。

ストーリー

あなたは，電気工事のおじさんです。場所は銭湯。ここは，天井に電気コードが配線してあります。湿気が多く，湿度80%以上になると，すぐにコードがだめになるのでとりかえてください。

遊びかた

キーは左右のカーソル・キーとスペース・キーです。

あなたは，おじさんを動かし，コードが切れたらそこへ行き，スペース・キーを押せば直ります。

また，ときどき悪者がきてお客を困らせるので，悪者の頭上へ行ってスペース・キーを押すと，コードが降りて感電させて，＋100点です。コードのほうは，＋10点です。

悪者ではない人を感電させたり，悪者を入浴させるとゲーム・オーバーです。そのほか，悪者のいない所へコードを持っていったり，配電場所をまちがうと，タイムが100減ります。タイムが0になると，ゲーム・オーバー。

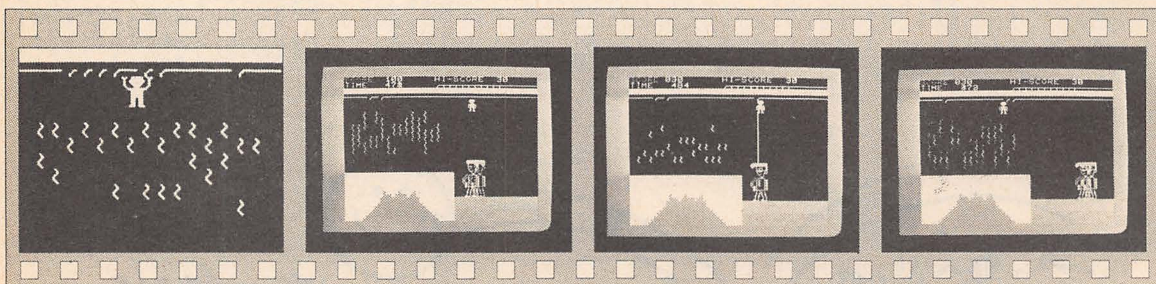
面クリアは，1000×面数です。

注意

リスト2と**リスト3**は，モニタ・モードで入力してください。

《第1表》変数表

S	スコア
H	ハイ・スコア
T	タイム
X	オジサン
Y	お客
R，Q	湯気の移動用
V	お客の有無
P	PICK
I，J	FOR～NEXT用
Z	PEEK用
Z1	PEEK用
Z2	PEEK用
M	面数
U	USR関数用



《写真1》湯気でロウデンした所を修理します

《写真2》おっと，コワ～イお兄さんがきました

《写真3》ビビビーッ！ちょっと過激かもネ！

《写真4》おっ，またか？いやこの人はOK！

★84年12月号P.75の答えです。S1のCMのBGMは，ワーグナーの歌劇「ローエングリーン」の第三幕の前奏曲です。(岐阜県吉城郡・野中伸一15才)……【編：読者のほうが編集部員より賢いですね！影：私は別だけどネ。】

《リスト1》メイン・プログラムのリスト

```
5 REM ■■ ロウデ"ン ケ"ーム by ナカグ" ■■
10 CLEAR $5FFF:GOSUB 360:POKE 0,0
15 REM ■■ ショキ セッテイ 1 ■■
20 RANDOMIZE:S=0:R=0:V=0:M=0
25 REM ■■ ショキ セッテイ 2 ■■
30 GOSUB 500:X=$C190:Y=$C2DC
40 LOCATE 20,7:PRINT "Hit [S] key"
50 PICK P:IF P<>$73 THEN 50
60 T=500:LOCATE 20,7:PRINT SPC(11):U=USR($60D8,X)
65 REM ■■ メイン ルーチン ■■
70 U=USR($60E8,X):GOSUB 520:PICK P:IF P<28 OR P>32 THEN 100
80 X=X+((P=28)*(X<$C19C))-((P=29)*(X>$C181))
85 REM if v then x=x+((p=28)*(x<$c19c))-((p=29)*(x>$c181))
90 U=USR($60D8,X):IF P=32 THEN 170
100 U=USR($60D8,X):IF V=0 THEN IF RND(1)<.05 THEN V=1:IF RND(1)<.5 THEN V=2
110 IF RND(1)>.8 AND V=0 THEN POKE $C160+INT(RND(1)*13)+3,$FE:SOUND 800,10
120 T=T-1:LOCATE 6,1:PRINT T;:ON V+1+((T<1)*4) GOTO 70,130,150,550,550,550
125 REM ■■ ヤクザ" ■■
130 SOUND 1300,2:Y=Y-1:U=USR($6000,Y):IF Y<>$C2D2 THEN 70
140 GOTO 300
145 REM ■■ オキャク ■■
150 SOUND 900,2:Y=Y-1:U=USR($6070,Y):IF Y<>$C2D2 THEN 70
160 U=USR($6100,Y):Y=$C2DC:V=0:GOTO 70
165 REM ■■ オジ"サン コウジ" ■■
170 RESTORE 750:FOR I=$C020 TO $C03B:READ R$:POKE I,VAL("$"+R$):NEXT I
180 SOUND 1500,10:FOR I=$C020 TO $C03B:READ R$:POKE I,VAL("$"+R$):NEXT I
185 REM ■■ sPace キー ノ ハンダ"ン ■■
190 IF PEEK(X-$20)=$FE THEN S=S+10:POKE X-$20,$9B:LOCATE 6,0:PRINT S:GOTO 70
200 IF PEEK(X-$20)<>$9B OR X<$C193 OR X>$C19B THEN T=T-100:GOTO 70
210 POKE X-$20,$FE:FOR I=2 TO 9:POKE X+I*32,$9A:NEXT I
220 Z=PEEK(X+319):Z1=PEEK(X+320):Z2=PEEK(X+321):IF Z=9 OR Z1=9 OR Z2=9 THEN 270
230 IF Z=$1A OR Z1=$1A OR Z2=$1A THEN 250
240 GOSUB 290:T=T-100:GOTO 70
245 REM ■■ オキャク カンデ"ン ■■
250 FOR I=0 TO 9:U=USR($6070,Y):SOUND 1046,6:U=USR($6100,Y):SOUND 523,6
260 NEXT I:GOSUB 290:GOTO 300
265 REM ■■ ウルモノ カンデ"ン ■■
270 FOR I=0 TO 9:U=USR($6000,Y):SOUND 1546,6:U=USR($6100,Y):SOUND 783,6
280 NEXT I:S=S+100:LOCATE 6,0:PRINT S:GOSUB 290:V=0:Y=$C2DC:GOTO 70
285 REM ■■ コード" ケシ sub ■■
290 FOR I=9 TO 2 STEP -1:POKE X+I*32,0:NEXT I:POKE X-$20,$9B:RETURN
295 REM ■■ game over ■■
300 U=USR($60E8,X):U=USR($6100,Y):COLOR 2:LOCATE 20,7:PRINT "GAME OVER":COLOR 7
310 LOCATE 0,3:PRINT "────────────────────────────────";:IF H<S THEN
H=S
320 LOCATE 24,0:PRINT H:LOCATE 19,12:PRINT "Replay ?(Y/N)"
330 PICK P:IF P=$79 THEN LOCATE 19,12:PRINT SPC(13):LOCATE 6,0:PRINT "0":GOTO 20
340 IF P=$6E THEN CLS:POKE 0,$40:POKE $CA00,0:END
350 GOSUB 520:GOTO 330
355 REM ■■ ガメン ■■
360 DIM A$*36:CLS
370 RESTORE 590
380 FOR J=32 TO 47:READ A$:FOR I=0 TO 35:COLOR VAL(MID$(A$,I+1,1))
390 PLOT I,J:NEXT:NEXT:COLOR 1,4:POKE $CA00,4
400 LOCATE 18,20:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■":LOCATE 18,21:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■
■■"
410 LOCATE 18,22:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:LOCATE 18,23:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒";
420 COLOR 4,0:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE":COLOR 3:LOCATE 15,0:PRINT "HI-SCORE";H
430 COLOR 6:PRINT "TIME":LOCATE 15,1:COLOR 7:PRINT " ┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬─────────";
440 COLOR ,5:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:COLOR ,0
450 PRINT "────────────────────────────────";
460 FOR I=0 TO 63:POKE I+$C180,$B:POKE I+$C580,$47:NEXT
470 FOR I=0 TO 160 STEP 32:FOR J=$C2D2+I TO $C2DF+I:POKE J,$B
480 POKE J+$400,$47:NEXT:NEXT
490 B$=CHR$(29)+CHR$(31):A$="#"+B$+'"'+B$+"!"+B$+" ":RETURN
405 REM ■■ コケ" sub ■■
500 COLOR ,,1:FOR I=1 TO 15:LOCATE I,6+INT(RND(1)*6):PRINT A$:NEXT
510 COLOR ,,0:RETURN
515 REM ■■ コケ" イドウ sub ■■
520 Q=R*8:FOR I=$C000+Q TO $C007+Q:POKE I,0:NEXT:R=R+1:IF R>3 THEN R=0
530 Q=R*8:POKE Q+$C000,8:POKE Q+$C001,4:POKE Q+$C002,4:POKE Q+$C003,8
540 POKE Q+$C004,16:POKE Q+$C005,16:POKE Q+$C006,8:POKE Q+$C007,4:RETURN
545 REM ■■ clear ! ■■
550 IF S<1000*(M+1) THEN 300
560 M=M+1:LOCATE 19,9:PRINT M;"Men clear"
570 LOCATE 19,13:PRINT "ボーナス";S:S=S+S:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
580 LOCATE 19,9:PRINT SPC(13);:LOCATE 19,13:PRINT SPC(13);:GOTO 30
585 REM ■■ Plot data ■■
590 DATA 555555555555555555555555555555555555
600 DATA 555555555555557777775555555555555555
610 DATA 555555555555577777777555555555555555
620 DATA 555555555555577777777555555555555555
630 DATA 555555555555577777777755555555555555
640 DATA 555555555555577777777775555555555555
650 DATA 555555555555574777747777475555555555
660 DATA 555555555555574447444474475555555555
670 DATA 555555555557444444444444475555555555
680 DATA 555555555557444444444444447555555555
690 DATA 555555555574444444444444447555555555
700 DATA 555555555744444444444444444755555555
710 DATA 555555557444444444444444444475555555
720 DATA 555555574444444444444444444447555555
730 DATA 555555744444444444444444444444755555
740 DATA 555557444444444444444444444444475555
745 REM ■■ オジ"サン ノ テ data ■■
750 DATA a7,47,4f,47,43,21,1f,07,e5,e2,f2,e2,c2,84,f8,e0
760 DATA 07,07,07,06,06,06,06,0e,e0,e0,e0,60
770 DATA 07,07,0f,07,03,01,0f,17,e0,e0,f0,e0,c0,80,f0,e8
780 DATA 17,17,17,16,06,06,06,0e,e8,e8,e8,68
```

《リスト2》キャラクタのマシン語リスト

```
C000 00 00 00 00 00 00 00 00
C008 08 04 04 08 10 10 08 04
C010 00 00 00 00 00 00 00 00
C018 00 00 00 00 00 00 00 00
C020 07 07 0F 07 03 01 0F 17
C028 E0 E0 F0 E0 C0 80 F0 E8
C030 17 17 17 16 06 06 06 0E
C038 E8 E8 E8 68 60 60 60 70
C040 03 0F 1F 1F 1F 0F 0C 00
C048 FF FF FF FF FF 20 23 2E
C050 FE FF FF FF FF 03 C3 43
C058 00 00 00 00 00 00 00 00
C060 20 3F 2F 17 10 10 0B 04
C068 03 FF C5 89 0B 0E 90 10
C070 00 00 00 00 01 02 04 09
C078 02 01 00 CF 10 24 AE 24
C080 10 E0 C0 F0 08 0F 0F 0B
C088 12 14 14 14 14 13 0B 07
C090 2E 24 2E 24 2E A4 A0 A0
C098 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B 0B
C0A0 03 03 03 03 00 00 00 00
C0A8 A0 A0 BF A2 22 22 66 66
C0B0 0B 0B FB 00 88 88 88 CC
C0B8 00 00 00 00 00 00 03 03
C0C0 44 CC CC 88 88 88 88 F8
C0C8 CC 44 66 22 22 22 E2 FE
C0D0 7F FF FF FF FF 60 20 20
C0D8 FE FF FF FF FF 3F 1F 0F
C0E0 2E 20 26 10 10 10 0B 04
C0E8 06 05 09 09 0A 94 10 10
C0F0 02 01 00 CF 10 20 A0 20
C0F8 20 20 20 20 20 A0 A0 A0
C100 3E 20 44 63 30 37 38 00
C108 00 00 00 00 00 00 00 00
C110 20 31 30 20 32 34 20 41
C118 46 20 30 42 20 00 00 00
C120 43 30 39 30 20 32 45 20
C128 30 42 20 30 42 20 30 42
C130 20 30 30 20 30 30 20 30
C138 36 20 36 36 20 00 00 00
C140 43 30 42 38 20 30 30 20
C148 43 43 20 43 43 20 38 38
C150 20 32 32 20 32 32 20 45
C158 30 20 32 30 20 00 00 00
C160 43 30 45 30 20 32 45 20
C168 30 35 20 30 39 20 30 39
```

《リスト3》マシン語リスト

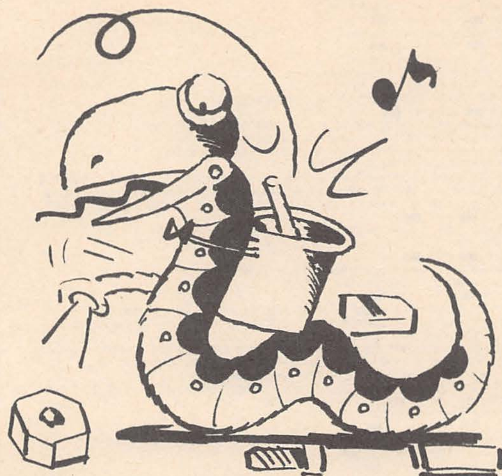
```
6000 86 08 A7 00 86 09 A7 01
6008 86 0A A7 02 86 0B A7 03
6010 86 0B A7 20 86 0C A7 21
6018 86 0D A7 22 86 0B A7 23
6020 86 0E A7 40 86 0F A7 41
6028 86 10 A7 42 86 0B A7 43
6030 86 11 A7 60 86 12 A7 61
6038 86 13 A7 62 86 0B A7 63
6040 86 14 A7 80 86 15 A7 81
6048 86 16 A7 82 86 0B A7 83
6050 86 17 A7 A0 86 18 A7 A1
6058 86 19 A7 A2 86 0B A7 A3
6060 39 01 01 01 01 01 01 01
6068 01 01 01 01 01 01 01 01
6070 86 0B A7 00 86 1A A7 01
6078 86 1B A7 02 86 0B A7 03
6080 86 0B A7 20 86 1C A7 21
6088 86 1D A7 22 86 0B A7 23
6090 86 0E A7 40 86 1E A7 41
6098 86 10 A7 42 86 0B A7 43
60A0 86 11 A7 60 86 1F A7 61
60A8 86 13 A7 62 86 0B A7 63
60B0 86 14 A7 80 86 15 A7 81
60B8 86 16 A7 82 86 0B A7 83
60C0 86 17 A7 A0 86 18 A7 A1
60C8 86 19 A7 A2 86 0B A7 A3
60D0 39 01 01 01 01 01 01 01
60D8 86 04 A7 00 4C A7 01 4C
60E0 A7 20 4C A7 21 39 01 01
60E8 86 0B A7 00 A7 01 A7 20
60F0 A7 21 39 01 01 01 01 01
60F8 01 01 01 01 01 01 01 01
6100 86 0B A7 00 A7 01 A7 02
6108 A7 20 A7 21 A7 22 A7 40
6110 A7 41 A7 42 A7 60 A7 61
6118 A7 62 A7 80 A7 81 A7 82
6120 A7 A0 A7 A1 A7 A2 39 01
6128 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6130 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6138 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6140 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6148 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6150 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6158 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6160 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
6168 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
```


★MSX物語(H1編)…ある所にエッチな犬がいました。エッチワン！(兵庫県芦屋市・アッパレ上山13才)……
【影：レタス編…このパソコンは野菜ではありません。なぜならば，水を与えると死んでしまうのです。50点！】

JX用

METAL SNAKER WORLD X'TAL

埼玉県人



ストーリー

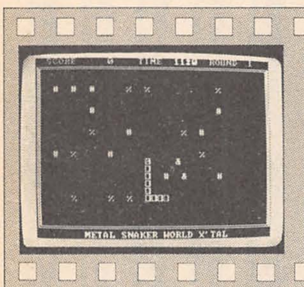
金属生命体の存在するX'TALでは，SNAKERが，グリラニクスM54を回収していた。しかし，このフィールドでは，不安定な物質バリアゲドルや，ストーンブリックといったキケン物があり，また，金属生命体を食い物として生きている，バクテロンも存在していた。そのため，回収作業は，困難をきわめていた。

ゲームのしかた

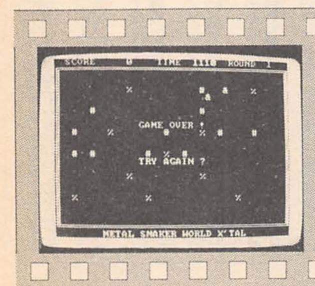
SNAKERは，テン・キーの2，4，6，8により方向変換をする。時間以内にグリラニクスM54をすべて回収（つまりその上にのる）すれば，1面をクリアすることができる。

《第1表》キャラクタの説明

*□□□□	SNAKER
%	グリラニクスM54
‖，＝，╔，╗，╚，╝	バリアゲドル
#	ストーンブリック
&	バクテロン



《写真1》%を時間内に回収するのが君の役目



《写真2》ゲーム・オーバー。もう一度する？

METAL SNAKER WORLD X'TALのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:RANDOMIZE TIMER:DIM X(10),Y(10),TX(5),TY(5)
20 WIDTH 40,10:COLOR 2,4,1:KEY OFF:CLS 0
30 LOCATE 3,8:PRINT "METAL SNAKER WORLD X'TAL"
40 COLOR INT(RND(1)*8):LOCATE 7,14,0:PRINT "HIT ANY KEY":IF INKEY$="" GOTO 40
50 WIDTH 40,25:COLOR 2,0,1:SC=0:RO=1:L=10
60 TI=1500:E=10:VX=1:VY=0:TN=2+RO\2:IF TN>6 THEN TN=6
70 FOR I=0 TO L:X(I)=20:Y(I)=13:NEXT I
80 CLS:COLOR 4:LOCATE 1,3:PRINT "SCORE";USING"######";SC;
90 LOCATE 1,18:PRINT "TIME";TAB(30);"ROUND";USING"###";RO
100 COLOR 6:PRINT CHR$(1);STRING$(38,CHR$(6));CHR$(2);
110 FOR I=3 TO 23:LOCATE I,1:PRINT CHR$(5);TAB(40);CHR$(5);:NEXT I
120 PRINT CHR$(3);STRING$(38,CHR$(6));CHR$(4);
130 COLOR 3:PRINT SPC(8);"METAL SNAKER WORLD X'TAL";
140 COLOR 2:FOR I=1 TO E
150 K=INT(RND(1)*6)*3+5:J=INT(RND(1)*11)*3+4:IF SCREEN(K,J)<>32 GOTO 150
160 LOCATE K,J:PRINT "%";:NEXT I
170 COLOR 1:FOR I=1 TO RO+10
180 K=INT(RND(1)*6)*3+5:J=INT(RND(1)*11)*3+4:IF SCREEN(K,J)<>32 GOTO 180
190 LOCATE K,J:PRINT "#";:NEXT I
200 FOR I=1 TO TN
210 J=INT(RND(1)*34)+4:K=INT(RND(1)*19)+4
220 IF SCREEN(K,J)<>32 OR J=20 AND K=13 GOTO 210
230 TX(I)=J:TY(I)=K:NEXT I
240 IN$=INKEY$:IF IN$="" GOTO 260
250 VX=(IN$="4")-(IN$="6"):VY=(IN$="8")-(IN$="2")
260 CH=SCREEN(Y(0)+VY,X(0)+VX):IF CH=32 GOTO 280 ELSE IF CH=37 GOTO 400
270 VX=0:VY=0:LOCATE Y(L),X(L):PRINT " ";:PLAY "C16":L=L-1:IF L<1 GOTO 420
280 LOCATE Y(L),X(L):PRINT " ";:COLOR 3:LOCATE Y(0),X(0):PRINT " ";
290 FOR I=L TO 1 STEP -1:X(I)=X(I-1):Y(I)=Y(I-1):NEXT I
300 X(0)=X(0)+VX:Y(0)=Y(0)+VY:COLOR 4:LOCATE Y(0),X(0),0:PRINT "*";
310 COLOR 5:FOR I=1 TO TN
320 IF RND(1)<.3 THEN XX=INT(RND(1)*3)-1 ELSE XX=SGN(X(0)-TX(I))
330 IF RND(1)<.3 THEN YY=INT(RND(1)*3)-1 ELSE YY=SGN(Y(0)-TY(I))
340 IF SCREEN(TY(I)+YY,TX(I)+XX)<>32 GOTO 370
350 LOCATE TY(I),TX(I):PRINT " ";:TX(I)=TX(I)+XX:TY(I)=TY(I)+YY
360 LOCATE TY(I),TX(I):PRINT "&";
370 NEXT I
380 TI=TI-10:IF TI<0 GOTO 420
390 COLOR 3:LOCATE 1,23:PRINT USING"#####";TI;:GOTO 240
400 PLAY "B64":SC=SC+10:COLOR 3:LOCATE 1,9:PRINT USING"#####";SC;
410 E=E-1:IF E<1 THEN RO=RO+1:SC=SC+TI:GOTO 60 ELSE GOTO 280
420 COLOR 4:LOCATE 10,15:PRINT "GAME OVER !"
430 COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT "TRY AGAIN ?"
440 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" GOTO 50
450 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN END ELSE 440
```

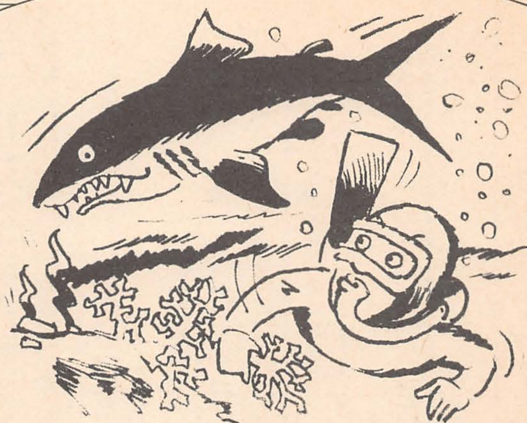

★僕の友達Mは，学校で「スーパーマッチョマンに勝つんだ!!」と言って，みんなをなぐって逃げて行く。(山形県東田川郡・**おふこおす13才**)……**【影**：わけのわからない人もたまにはいるさ。**編**：影さんと同じようにね。**】**

M5(BASIC-I)用

移植版

MEDUSA SEA

中島　克巳



GAME内容

このゲームは，ベーマガ83年1月号ＪＲ-100用「ＭＥＤＵＳＡ　ＳＥＡ」の移植版です。

カーソル・キーで人をあやつり，クラゲやサメにつかまらないようにして，海底のサンゴを採ってきます。

サンゴを採るときは，サンゴに体当たりしてください。またサンゴを船に入れるときは，船のま下に行って，↑キーを押してください。

サンゴは，全部で10個でます。全部採ると，１面クリアです。

なお，１，２，４，５面では，サメは海底近くを泳いでいますが，３，６，９面では，人と同じ高さで襲ってきます（120行）。

CHECKER FLAG

編：移植版ですが，よくできてると思います。

Dr.D：ああ，Ｍ５の強味のスクロールが，このゲームにも生きとるな。ＢＡＳＩＣ－Ｉの２本立てプログラムというのも，珍しいぞ。

影：メモリの節約をしてるんだよね！

プログラムについて

まず，キャラクタ定義用プログラムをロードしランします。すると，自動的にロードの状態になりますので，メイン・プログラムをロードしてゲームが始まります。

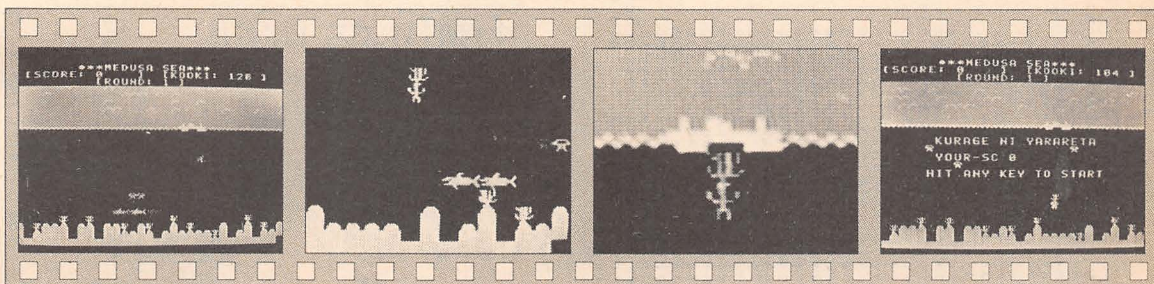
クラゲは，横スクロールで動かしていますが，単なる左右のみのスクロールとはちがいます(70～100行)。

ＢＡＳＩＣ－Ｇを使用の人は，サメをＪＯＩＮＴとＭＯＶＥを使って動かして，ＣＯＩＮＣで判定するといいと思います。

《第１表》変数表

Ｘ，Ｙ　→人の座標	ＸＸ，ＹＹ→人の移動方向
ＫＵ　→空気の残り	ＳＣ→スコアの $\frac{1}{100}$
ＳＸ，ＳＹ→サメの座標	ＥＭ→エモノの残り数
Ｅ→１のときはサンゴを持っている(０のときは持っていない)	





《写真１》船からドボーンと海底へ潜ります　《写真２》サンゴを採ったら急いで浮上しましょう　《写真３》船の入り口からサンゴをポイ！　《写真４》クラゲやサメ，酸素不足にも要注意！

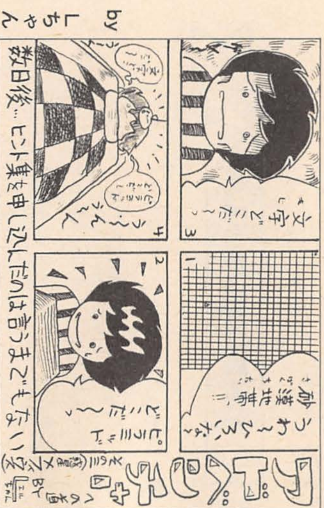
★私はマシン語を打つのは月曜日だけにしています。なぜでしょう？(北海道苫小牧市・めぞん一刻15才)……【つぐ美：月曜日はＭＯＮＤＡＹだからです。では，私はある日にお料理を作ります。さて，そのお料理とは？】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 print "■■"
20 for I=&B1 to &B9!read ST$!for J=1 to 3!stchr ST$ to I,J!n
ext!next
30 data 1441008000000000
40 data 101010ffffff7f3f
50 data e0f8f8ffffff0000
60 data 101010ffffffffff
70 data 0000000022558800
80 data aa6a2aaca97e1038
90 data 3c7e7effffffffff
100 data ffffffffffffffff
110 data 7c82aa2828440000
120 stchr "5555555555555555" to &80,4
130 for I=&B1 to &B8!read ST$!for J=4 to 6!stchr ST$ to I,J!
next!next
140 data f5f5f5f5f5f5f5f5
150 data f5f5f5f5f5f0f0f0
160 data f5f5f5f5f5f0f000
170 data f5f5f5f5f5f0f0f0
180 data 55555555f5f0f0f0
190 data 6060606060606060
200 data 2020202020202020
210 data 2020202020202020
220 for I=1 to 7!read ST$!stchr ST$ to I!next
230 data 30b2927c10382828
240 data 0c1017fcd7106000
250 data 3008e83feb080600
260 data 14141c083e494d0c
270 data 01033fef1f7f0402
280 data 8001f3fefef30100
290 data aa6a2aaca97e1038
300 print cursor(10,5)"MEDUSA SEA"
310 print cursor(7,7)"MAIN PROGRAM LOAD"
320 chain
```

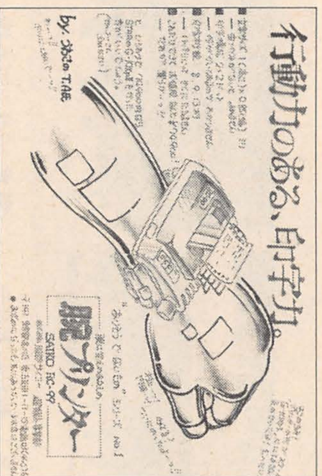
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 gosub 570:goto 540
20 let SC=0:let KU=150:let R=1
30 gosub 570:gosub 400
40 let X=21:let Y=9:let E=0:let EM=10:let SX=29:let SY=19:le
t U=&3800:scod 1,2:scod 2,7:scod 3,5:scod 4,6
50 scol 1,4:scol 2,6:scol 3,7:scol 4,7
60 loc 2 to 400,400
70 for I=10 to 16 step 3
80 view 0,I,31,I+2
90 if I mod 2=0 then print "■" else print "■"
100 next:view
110 if rnd(10)<R then print cursor(31,rnd(8)+10)"け":print cu
rsor(0,rnd(8)+10)"け"
120 let SX=SX-2:if SX<=0 then let SX=31:if R mod 3=0 then le
t SY=Y:if(SY<9)+(SY>19)then let SY=19
130 loc 3 to SX*8,SY*8:loc 4 to SX*8+8,SY*8
140 if vpeek(U+Y*32+X)=&B9 then goto $END1
150 let S=peek(&702B):let XX=0:let YY=0
160 if(S=51)*(Y>=9)then let YY=-1:let Q=1
170 if S=46 then let YY=1:let Q=4
180 if(S=54)*(X>1)then let XX=-1:let Q=2
190 if(S=55)*(X<30)then let XX=1:let Q=3
200 scod 1,Q
210 let W=vpeek(U+(Y+YY)*32+X+XX)
220 if W<>&20 then gosub 340
230 if E=1 then let Z=vpeek(U+(Y+YY-1)*32+X+XX):gosub 290
240 let KU=KU-1:if KU<0 then goto $END3
250 print cursor(24,1);KU
260 if Y=SY then if(X=SX)+(X=SX+1)then goto $END2
270 let X=X+XX:let Y=Y+YY:loc 1 to X*8,Y*8:if E=1 then loc 2
 to X*8,Y*8-8
280 goto 70
290 if Z=&B9 then let E=0:let EM=EM-1:loc 2 to 400,400
300 if Z=&B3 then let SC=SC+1:print "■";:let E=0:loc 2 to 40
0,400:let EM=EM-1:gosub 400
310 if(Z=&B2)+(Z=&B4)then let XX=0:let YY=0
320 if EM=0 then goto 440
330 return
340 if(W=&B2)+(W=&B4)then let XX=0:let YY=0
350 if(W=&B7)+(W=&B8)then let XX=0:let YY=0
360 if(W=&B5)+(W=&B3)then let KU=KU+6:if KU>150 then let KU=
151
370 if W=&B9 then goto $END1
380 if(W=&B6)*(E=0)then let E=1:vpoke U+(Y+YY)*32+X+XX,&20
390 return
400 print cursor(8,1);SC*100
410 print cursor(24,1);KU
420 print cursor(16,2);R
430 return
440 print cursor(10,10)"ROUND";R "CLEAR!":let R=R+1
450 print cursor(6,12)"NEXT IS NO.";R "ROUND":for I=0 to 800
0:next I
460 let KU=150:let EM=10
470 loc 1 to 168,72
480 cls
490 goto 30
500$END1:print cursor(7,10)"KURAGE NI YARARETA":goto 530
510$END2:print cursor(7,10)"SAME NI YARARETA":goto 530
520$END3:print cursor(7,10)"KOOKI GA KIRETA"
530 print cursor(7,12)"YOUR-SC";SC*100
540 print cursor(6,14)"HIT ANY KEY TO START"
550 for I=0 to 5000:next I
560 if peek(&702B)>7 then goto 20 else goto 560
570 cls:for I=3 to 7:print cursor(0,I)"[redacted]";:next I
580 print cursor(0,0)"          ***MEDUSA SEA***"
590 print " [SCORE:       ]  [KOOKI:      ]"
600 print cursor(9,2)"[ROUND:    ]"
610 for I=1 to 30:print cursor(rnd(31),rnd(3)+3)"あ";:next I
620 print cursor(0,8)"あああああああああああああああああいうえあああああああああ";
630 for I=1 to 5:print cursor(rnd(31),rnd(8)+10)"け":next I
640 print cursor(0,20)"      か  か          か          か    ";
650 print "あ かあああ ああ あああか あか  あ か   あ  あ か あ";
660 print "く あくくく くく くくああくあ あくああああかく あく ああく";
670 print "くくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくくく";:return
```



by Lちゃん

評…ここまでやりゃあ天才と紙一重?(編)



by うわさのTA氏

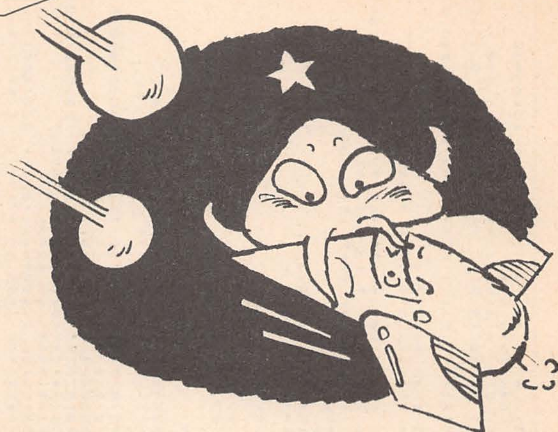
評…すんごいなあ〜、夢でなけりゃ!(影)

★ベーマガの一同さんへ。スーパーSoftマガジンのデラックスをだしてください。(北海道上川郡・米谷真&ARA12才)……【編集長:さすがはベーマガの愛読者ですね。編:その日まで,楽しみに待っててくださいね!】

M5(BASIC-G)用

ATTACK BALL

保手浜健一



はじめに

M5を買って,早いもので1年と少しがすぎました。そこで,はじめて本格的なオリジナル・ゲームを作りました。そのため,おかしな所が多くあります。でも,がまんして遊んでください。

遊びかた

ボールが,画面右から出てきます。宇宙船を[;]と[:]で左右に動かして,ボールをミサイルで撃ってください。ミサイルは,[SHIFT]で4連発まで撃てます。

ミサイルがボールに当たると,ボールがはねます。ミサイルの当たる位置によって,角度が異なります。

ボールをうまく動かして,ボールがでてきた右の穴に入れると,1面クリアでBONUSが加算されます。

ただし,2匹のモンスタがじゃまをします。モンスタがボールに当たると,ボールが上に上がっていても,下に落とされます。それに,モンスタはスプライトの関係で,ワープすることがあります。

2回ボールが下に落ちるか,TIMEが0になると,GAME OVERです。なお,ボールはクリアするごとに速くなります。

改造

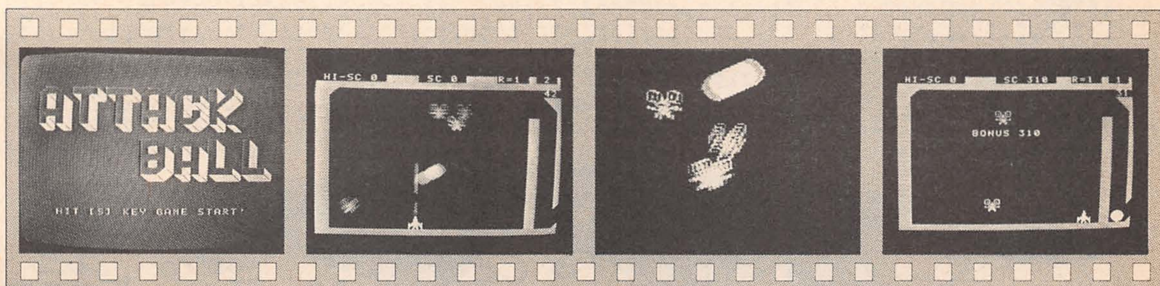
モンスタを1匹にすると,スピードが上がります。なれるまでは難しいので,TIMEを変えたり,LEの数字を変えるとおもしろくなります。



CHECKER FLAG

Dr.D:M5のゲームはスピードがあり,実になめらかだ。しかし,反面では内容が雑になりがちだ。移植も困難だから,まずはアイデア優先で作ってほしい。

さて,このプログラムだが,キー入力の判定は論理式を使うように。また,940~970行は読みにくいので,1行ずつ表示させるようにしたらいいな。



《写真1》ミサイルでボールをはね返すゲーム
《写真2》ビーン! 右の穴までボールを運ぼう
《写真3》モンスタがじゃまして思うようにはー
《写真4》みごと右の穴に入るとボーナスです!

M-5

★ある日S君が「マイコン持っててもゲームだけやろ」と,当たってるだけにくやしい。ちなみに,僕はX1を持ってる。(福岡県三池郡・牟田口勝吾14才)……【影:人は私をゲーム大臣という。編:芸無大食でしょ!】

```
5!      ATTACK BALL      by K.H
8!   れんさい して ちょ   Dr.D すてき
10 console 0
20 Print "■■■"!cls!erase!mag 2
30 gosub 880
40 locate 27,6!mPrint(2,17)!rPt$(17,"■")!locate 31,1!mPrint(1,23)!rPt$(23,"■")
50 locate 31,19!mPrint(1,4)!"◤  ◢"!locate 27,23!mPrint(4,1)!"■■■■"!locate 27,1!mPrint(4,4)!"■■■■ ◥■■ ◥■ ◥"
60 locate 2,23!mPrint(25,1)!rPt$(25,"■")
70 locate 0,1!mPrint(2,23)!rPt$(23,"■■")!locate 2,1!mPrint(25,1)!rPt$(25,"■")
80 locate 0,0!mPrint(32,1)!rPt$(32,"■")
90 Print cursor(2,2)!"◤"
100 if HS<SC then HS=SC
110 RX=2!RY=2!CG=3!SC=0!ZU=2!LE=5!R=1
120 Print cursor(0,0)!" HI-SC"!HS!cursor(13,0)!" SC"!SC!cursor(24,0)!R!cursor(23,0)!"R="!cursor(28,0)!ZU!cursor(28,2)!"45 "
130 erase!EX=96!loc 0 to EX,168
140 Print cursor(9,7)!"ATTACK BALL"
150 Play "t255s1o5a+8o6d+2.d+8d4d8o5a+4a+8o6c4c8o5g4g8g4.g8f4d+8d+2.g8f4d+8d+2.r8r8r4"
160 if Play=1 then goto 160 else Print cursor(9,7)!rPt$(11," ")
170 gosub 610!TX=108!TY=18!TX1=108!TY1=45!loc 6 to TX,TY!loc 7 to TX1,TY1!loc 8 to 210,20
180 on coinc gosub 670
190 coinc on
200 T1=time
210 AX=sPrite(1,1)!AY=sPrite(1,0)
220 move 1 steP RX,RY,LE
230 if AY=<20 then RY=2
240 if AX=>195 then RX=-2
250 if AX=<20 then RX=2
260 if AY=>180 then gosub 570
270 if status(6)=0 then loc 6 to TX,TY!TX=rnd(176)+18!TY=rnd(136)+16!move 6 to TX,TY
280 if status(7)=0 then loc 7 to TX1,TY1!TX1=rnd(176)+18!TY1=rnd(136)+16!move 7 to TX1,TY1
290 T2=time!T3=45-(T2-T1)
300 locate 28,2!Print T3!"■"
310 if T3=<0 then goto 570
320 A=inkey(0)!B=inkey(1)
330 if A=54 then EX=EX-16
340 if A=55 then EX=EX+16
350 if EX<16 then EX=16
360 if EX>200 then EX=200
370 if B=4 then gosub 530
380 move 0 to EX,168,1
390 if AY=>180 then gosub 570
400 for L=2 to 5!if status(L)=0 then erase L
410 next
420 goto 210
430 move 1 to 230,32,LE!if status(1)=1 then goto 430
440 move 1 to 230,168,LE
450 if status(1)=1 then goto 450
460 SA=T3*10!SC=SC+SA
470 Print cursor(16,0)!SC!cursor(10,8)!"BONUS"!SA
480 Play "v12o6c16d16e16f16g16a16b16"
490 if Play=1 then goto 490 else sleeP 2!Print cursor(10,8)!rPt$(9," ")
500 R=R+1
510 LE=LE-1!if LE=0 then LE=1
520 erase!EX=96!loc 0 to EX,168!goto 170
530 MI=Post(2,5)!if MI<2 then return
540 loc MI to sPrite(0,1),155!move MI to sPrite(0,1),15,1
550 Play "s1t200g16b16"
560 return
570 ZU=ZU-1
580 Print cursor(28,0)!ZU
590 Play "s1t200c8f8g8e8c8c8c8"!sleeP 2!if ZU=0 then goto 1220
600 coinc on!goto 120
610 loc 1 to 254,150!move 1 to 230,168,LE
620 if status(1)=1 then goto 620 else sleeP 1!Play "o5c."
630 move 1 to 229,31,LE!if status(1)=1 then goto 630
640 if status(1)=1 then goto 640
650 move 1 to 18,18,LE!if status(1)=1 then goto 650
660 Play "o6c"!Print cursor(4,2)!" "!move 1 steP 2,2,LE!return
670 coinc off!FA=coinc(1,2,5)!if FA=>2 and FA<=5 then goto 750
680 if coinc(0,1)=1 then goto 740
690 for L=2 to 5!if status(L)=0 then erase L
700 next L
710 if coinc(6,7)=7 then TX=rnd(176)+18!TY=rnd(136)+16!TX1=rnd(176)+18!loc 6 to TX,TY!loc 7 to TX1,TY1
720 GN=coinc(1,6,8)!if GN=6 or GN=7 then goto 840
730 if GN=8 then return 430
740 coinc on!return
750 XX=sPrite(1,1)!WX=sPrite(FA,1)
760 RX=(XX-WX)/2!RY=-2
770 erase FA
780 move 1 steP RX,RY,LE
790 for M=0 to 5
800 if XX=<20 then RX=2
810 move 1 steP RX,RY,LE
820 next M
830 coinc on!return
840 RY=2
850 XX=sPrite(1,1)!ZX=sPrite(GN,1)!RX=(XX-ZX)/4
860 move 1 steP RX,RY,LE!Play "o6b16"
870 coinc on!return
880 stchr "ff7f3f1f0f070301" to &28,7!stchr "80c0e0f0f8fcfeff" to &29,7!stchr "0103070f1f3f7fff" to &2A,7
890 stchr "0000000000000000" to &2B,7
900 stchr "ff7f3f1f0f070301" to &2C,7!stchr "80c0e0f0f8fcfeff" to &2D,7!stchr "fffefcf8f0e0c080" to &2E,7
910 stchr "0103070f1f3f7fff" to &2F,7
920 for I=128 to 239!color I,&60!next!color 230,&0F!for I=40 to 43!color I,&0F!next!for I=44 to 47!color I,&F6!next
930 bcol 4
940 Print cursor(2,3)!"◢■◣ ■■■(■■■(◢■◣ ◢■◣ ■(◢("!cursor(2,4)!"■\■()■\\)■\\■\■(■\■(■./\"
950 Print cursor(2,5)!"■+■+ ■+  ■+ ■+■+■+\\■/+*"!cursor(2,6)!"■■■+ ■+  ■+ ■■■+■\■\■,*"!cursor(2,7)!"■\■+ ■+  ■+ ■\■+◥■/\■-◣"
960 Print cursor(2,8)!")\)\ )\  )\ )\)\ )\*)\)("!cursor(14,10)!"◢■◣ ◢■◣ ■(  ■("!cursor(14,11)!"■\■(■\■(■+  ■+"
970 Print cursor(14,12)!"■\■+■+■+■+  ■+"!cursor(14,13)!"■\■+■■■+■+  ■+"!cursor(14,14)!"■■/\■\■+■■■+(■■■("
980 Print cursor(14,15)!")+\*)\)\)++\)++\"
990 Print cursor(4,20)!"HIT [S] KEY GAME START!"
1000 if inkey(0)=26 then goto 1010 else goto 1000
1010 cls!stchr!bcol!stchr
1020 stchr "0101010303030307" to 0
1030 stchr "4f5f7f7f73634646" to 1
1040 stchr "808080c0c0c0c0e0" to 2
1050 stchr "f2fafefecec66262" to 3
1060 stchr "0000000000010303" to 4
1070 stchr "0303020000000000" to 5
1080 stchr "00000000080c0c0" to 6
1090 stchr "c0c0400000000000" to 7
1100 stchr "7884849495857b03" to 8
1110 stchr "0cc7fb07030f0c0c" to 9
1120 stchr "1e212129a9a1dec0" to 10
1130 stchr "30e3dfe0c0f03030" to 11
1140 stchr "ffffffffffffffff" to 12
1150 stchr "ffffffffffffffff" to 13
1160 stchr "ffffffffffffffff" to 14
1170 stchr "ffffffffffffffff" to 15
1180 scod 0,0!scol 0,14!for I=2 to 5!scod I,4!scol I,7!next!scod 1,&FC!scol 1,9!scod 6,8!scol 6,10!scod 7,8!scol 7,2
1190 scod 8,12!scol 8,1
1200 for I=128 to 255!color I,&40!next
1210 return
1220 coinc off!Print cursor(9,8)!"GAME OVER"!erase 1,6,7
1230 Play "s0t210o5a.aa8a.o6co5b8ba8ag+8a2."
1240 if Play=1 then goto 1240
1250 sleeP 3!cls!erase!goto 30 else goto 1250
```


★あっ，初日の出！ いや，よく見たらDr.の…。失礼！（千葉県鎌ヶ谷市・**ボンバー及川14才**）……**【Dr.D：年の始めだ，笑ってすまそう。ワッハッハ！影：**初日の出　Dr.笑って　湯気が立つ。名句！　**Dr.D：**名いわ句だ〜**】**

MAXマシン(MAXベーシック)用

金塊発掘作戦

P.C.G.

◎操作方法

MAN(웃)を[P][・][L][;]で上下左右に動かし，[SHIFT]キーで爆弾を置き，もう一度[SHIFT]キーで爆発させます。スタートして約10秒でモンスター(👾)が出現。ふれると爆発します。金塊(■)を取ると100点，破壊すると50点です。10個以上集めるとモンスターが青くなるので，爆弾で殺して地上に出ると1面クリアです。MANが3人死ぬと，GAME OVER。再ゲームは[CONTROL]キーです。

まず，**リスト1**をLOAD，RUNし，**リスト2**をLOAD，RUNします。また，**リスト2**の1行目に**SYS3970：END**と入れてください。これは，プログラムを実行したあとに消滅します。

プログラムを止めたときは，[STOP]を押しながら[RESTORE]を押してください。

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
3 V=13*4096:POKEV+24,16
4 SI=54272:FORI=0TO28:POKESI+I,0:NEXT
6 POKESI+24,15:POKESI+7,69:POKESI+8,28:P
OKESI+12,8:POKESI+13,0
10 POKEV+32,3:POKEV+33,1:PRINT"■":S=0:V
R=1024:CR=55296:M=3:POKE198,10
20 G$="||||||||||||||||||||||||||||||||
|||||||||■"
30 PRINT"■■■■":FORI=4TO10:PRINT"■"G$:NEX
T:FORI=11TO17:PRINT"■"G$:NEXT
40 FORI=18TO23:PRINT"■"G$:NEXT:PRINTG$"■
■":G$="":PRINT"■■■■■         "
50 PRINT"■":FORI=1TO20:PRINT"■■■■"LEFT$(
"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■",RND(1)*19+1);
60 PRINTTAB(RND(1)*30);LEFT$("
",RND(1)*7+4):NEXT:PRINT"■"
70 FORI=1TO15:Z=INT(RND(1)*800)+159:POKE
VR+Z,90:POKECR+Z,7:NEXT:G=10:F=0:C%=12
80 TI$="000000":X=36:Y=3:MF=0:BF=0:M1=-1
:M2=-1
90 DEFFNX(Z)=PEEK(VR+X+40*Y+Z):Z=X+40*Y:
POKEVR+Z,88:POKECR+Z,12
100 Z$=RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
:SYS832
104 IFMF=0THENIFTI>1000THENMF=1:MX=36:MY
=3
110 P=PEEK(197):IFP=64THEN163
120 Z=X+40*Y:GOSUB600
130 VX=(P=42ANDX>0ANDFNX(-1)<>93)-(P=50A
NDX<39ANDFNX(1)<>93):X=X+VX
140 VY=(P=41ANDY>3ANDFNX(-40)<>93)-(P=44
ANDY<23ANDFNX(40)<>93):Y=Y+VY
150 Z=X+40*Y:P=PEEK(VR+Z):POKEVR+Z,88:PO
KECR+Z,12:IFVX<>0ORVY<>0THENV1=VX:V2=VY
155 IFF=2ANDY<4THEN20
160 IFP=90THENS=S+100:G=G-1
162 IFG<=0ANDF=0THENF=1:C%=14
163 IFX<1ORX>38ORY<3ORY>23THEN166
164 P=PEEK(653):IFBF=0ANDP=1THENBF=1:BX=
X:BY=Y:X=X-V1:Y=Y-V2:GOTO120
166 IFBF=1ANDP=1THENBF=0:GOTO300
167 IFBF=1THENZ=BX+40*BY:POKEVR+Z,89:POK
ECR+Z,12
168 IFMF=0ORF=2THEN210
170 Q=INT(RND(1)*2):Z=VR+MX+40*MY:IFQ=0A
ND(PEEK(Z+M1)<>32ORMX<1ORMX>38)THENM1=-M
1
180 IFQ=1AND(PEEK(Z+M2*40)<>32ORMY<3ORMY
>23)THENM2=-M2
184 Z=MX+40*MY:GOSUB600:MX=MX+M1*-(Q=0):
MY=MY+M2*-(Q=1)
190 Z=MX+40*MY:POKEVR+Z,91:POKECR+Z,C%
200 IFABS(MX-X)<2ANDABS(MY-Y)<2THENZ=BX+
40*BY:GOSUB600:BX=X:BY=Y:GOTO300
210 GOTO100
300 POKESI+11,129:FORI=BY-1TOBY+1:FORJ=B
X-1TOBX+1:Z=J+40*I:P=PEEK(VR+Z)
310 POKEVR+Z,92:POKECR+Z,15:IFP=90THENS=
S+50:G=G-1
320 IFP=91THENS=S+500:MF=0:TI$="000010"
330 IFP=91ANDF=1THENF=2
340 IFP=88THENS=S+1000
350 NEXTJ,I:POKESI+11,0
355 FORI=BY-1TOBY+1:FORJ=BX-1TOBX+1:Z=J+
40*I:GOSUB600:NEXTJ,I
360 IFABS(X-BX)<=1ANDABS(Y-BY)<=1THEN400

370 GOTO100
400 M=M-1:IFM>0THENZ=MX+40*MY:GOSUB600:G
OTO80
410 PRINT"■■■■■■■■■■■■■"TAB(15)"■I()*+I,
-+.I■":WAIT145,132,255:GOTO10
600 POKEVR+Z,32:POKECR+Z,1:RETURN
```

《写真1》地面を爆破して，金塊をとる

《リスト1》キャラクタ・データのリスト

```
10 POKE55,48:POKE56,15:CLR
20 FORI=3890TO3969:READA:POKEI,A:NEXTI
30 FORI=704TO751:READA:POKEI,A:NEXTI
40 FORI=320TO375:READA:POKEI,A:NEXTI
50 FORI=272TO311:READA:POKEI,A:NEXTI
60 FORI=3970TO4095:READA$
70 A=0:FORJ=1TO2:A%=ASC(A$):A%=A%-48+(A%
>64)*7:A$=MID$(A$,2):A=16*A+A%:NEXT
80 POKEI,A:NEXTI
90 END
1000 DATA 124,230,230,230,230,230,124,0
1010 DATA 60,28,28,28,28,28,28,0
1020 DATA 124,206,14,28,112,240,254,0
1030 DATA 124,142,14,60,14,142,124,0
1040 DATA 28,60,92,156,156,254,28,0
1050 DATA 254,224,224,252,14,14,252,0
1060 DATA 124,224,224,252,230,230,124,0
1070 DATA 254,206,14,28,56,56,56,0
1080 DATA 124,230,230,124,206,206,124,0
1090 DATA 124,230,230,126,14,14,124,0
1100 DATA 60,60,24,255,24,24,60,102
1110 DATA 0,0,24,60,60,24,0,0
1120 DATA 0,0,60,126,126,126,126,0
1130 DATA 130,68,56,124,146,254,254,170
1140 DATA 204,204,51,51,204,204,51,51
1150 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5
1160 DATA 129,25,31,17,25,25,129,255
1170 DATA 131,25,25,25,1,25,25,255
1180 DATA 57,17,9,25,25,25,25,255
1190 DATA 1,31,31,3,31,31,1,255
1200 DATA 131,25,25,25,25,25,131,255
1210 DATA 25,25,25,25,25,147,199,255
1220 DATA 3,25,25,25,3,19,25,255
1230 DATA 0,56,68,130,68,40,16,0
1240 DATA 8,16,108,254,250,250,108,0
1250 DATA 60,126,255,253,253,122,60,0
1260 DATA 60,126,219,219,255,255,219,0
1270 DATA 0,16,28,30,28,16,56,0
1280 :
1290 DATA A2,00,BD,32,0F,9D,00,03
1300 DATA E8,E0,50,D0,F5,A2,00,BD
1310 DATA C0,0F,9D,40,03,E8,E0,40
1320 DATA D0,F5,A2,00,BD,B9,0F,9D
1330 DATA 77,02,E8,E0,06,D0,F5,A9
1340 DATA 06,8D,C6,00,A9,FF,8D,37
1350 DATA 00,A9,0F,8D,38,00,60,31
1360 DATA 0D,52,55,4E,0D,00:**:**
1370 :
1380 DATA AC,2D,00,AD,2E,00,84,FC
1390 DATA 85,FD,A0,00,B1,FC,C9,5A
1400 DATA D0,0C,C8,B1,FC,88,C9,80
1410 DATA D0,04,A2,01,D0,04,C8,D0
1420 DATA EB,60,C8,C8,C8,B1,FC,85
1430 DATA FE,C8,B1,FC,85,FF,A0,00
1440 DATA 18,B1,FE,6D,7F,03,99,2B
1450 DATA 04,C8,C0,06,D0,F2,60,40
1460 END
```

MAX

★12月号P.123のイラストで。カメムシのゲームにカメはいらんだぎゃー。(愛知県名古屋市・伊藤彰浩12才)……
【影：ありゃー，そりゃーすまんかったばい。編集長：マジメにやれ!!影：…ジョークのわからん人は好かん♥】

MSX用

ブーメランGAME

辻井　浩二



内　容

東の空から，カモメが飛んできます。それを，人を移動して，ブーメランでカモメを落とします。ただし，下にはザリガニが，うろうろしています。

遊びかた

RUNしたら，ジョイスティック(JOY)のナンバー0～2を選んで，リターンします。JOYナンバー1のときは，JOYの左右で人が移動，上にすると人がジャンプ，トリガ・ボタンでブーメランが飛びます。ただし，ジャンプとブーメランが飛んでいるときには，人の移動はできません。

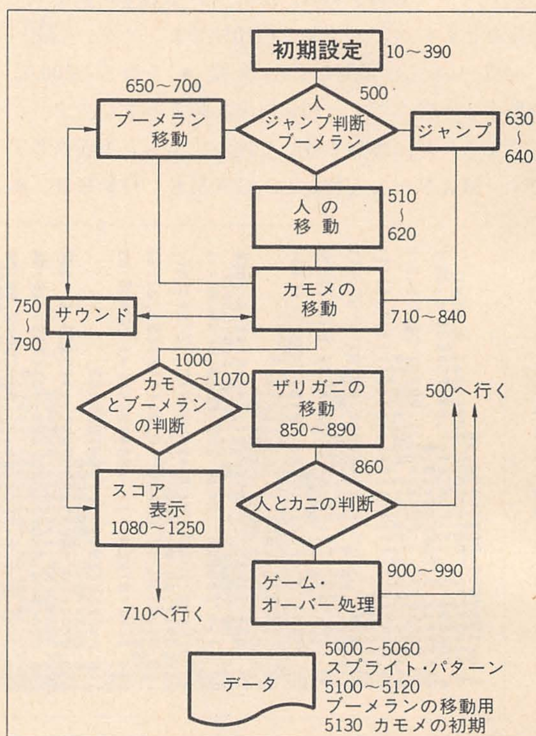
カニの速さは，300，600，1000点の順に速くなります。人は4人やられると，ゲーム・オーバーです。点は1匹が片道前半で10点，後半で20点になります。

CHECKER FLAG

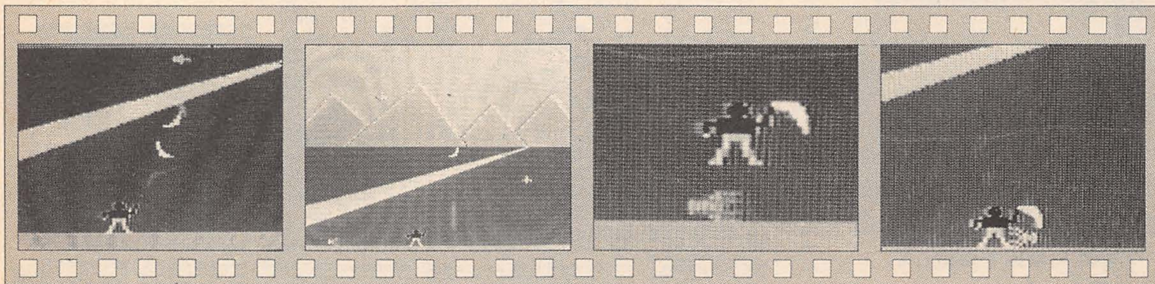
編：MSXのレベルが，上がってってきています。いいですね。毎号が楽しみです。

Dr.D：それだけではないぞ。こうしてフローチャートや変数表をつけてくれるのも，チェックのときに，非常に役に立つのだ。

編：というわけで，プログラムを投稿するときには，フローチャート（プログラムの説明)や変数表をなるべくつけてくださいね！



《第1図》フロー・チャート



《写真1》♪カモメはカモねー♪　ヒュイ～ン！

《写真2》スト～ン!!　私は天才カモメ!?

《写真3》ザリガニなんて，かる～くピョン！

《写真4》イテイテ，たまにはこういうこともー

★やった，お年玉だ！これでやっとベーマガが買えるぞ。(福岡県北九州市・名護屋　亘13才)……【影：なぬ？するといままで本屋さんか友達のを借りてたのか？編：言葉には気をつけよう。本屋さんから借りるとは？】

ブーメラン GAME のプログラム・リスト

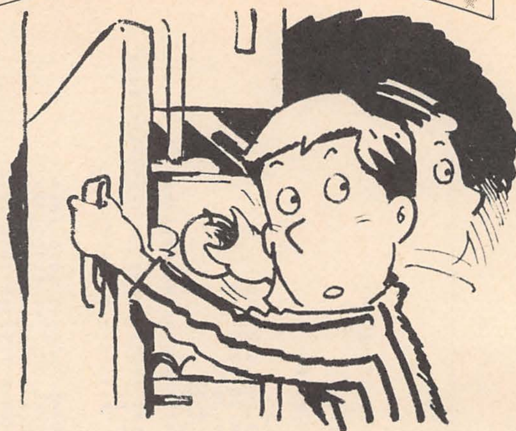
```
10 CLEAR:COLOR 15,8,4
15 INPUT"ｼﾞｮｲ ｽﾃｨｯｸｦ ｼﾖｳｽﾙﾄｷ..1/RETURN KEY";JI:SCREEN2,0,0
20 DIM BX(28),BY(28),T(3),TX(3),TY(3),T1(3),T2(3)
30 X=100:Y=175:B=4:K=11:KS=2
40 SOUND7,56:SOUND5,0:SOUND10,16
50 M1$="O4EGAGEGO5CCO4AAGECDER"
60 M2$="O4EGAGEGO5CCO4AAGEDECR"
70 M3$="O4DEDGAAGAO5CCO4BAGGER"
80 M4$="O4EGAGEGO5CCO4AAGEDECR"
90 PLAY"XM1$;XM2$;XM3$;XM4$"
100 ON SPRITE GOSUB1000
110 FORJ=0TO13:B$=""
120 FORI=1TO8:READ A
130 B$=B$+CHR$(A)
140 NEXT
150 SPRITE$(J)=B$:NEXT
160 FORI=0TO28:READ B1,B2
170 BX(I)=B1+16:BY(I)=B2
180 NEXT
190 FORI=0TO3:READ TX(I):NEXT
200 FORI=0TO3:READ TY(I):NEXT
220 FORI=0TO3:T1(I)=8:NEXT
230 FORI=0TO3:T2(I)=9:NEXT
240 DRAW"C4BM,100M40,50M70,80BM50,100M110,40M150,100BM145,90
M170,60M200,100"
250 DRAW"BM190,85M220,50M255,100"
260 PAINT(0,0),4
270 LINE(0,100)-(255,191),12,BF
290 DRAW"C7BM,180M200,100M0,160"
300 PAINT(0,170),7
310 PUT SPRITE 11,(240,10),8,10
320 PUT SPRITE 12,(230,10),8,10
330 PUT SPRITE 13,(220,10),8,10
370 IF PLAY(0) THEN370
390 GOTO 500
410 ON H+1 GOSUB 760,790,760
420 T=0:GOTO 800
500 SOUND10,0:ON H GOTO 650,630
510 HT=CDBL(JI):IFHT=3ANDX<230THENX=X+5
520 IFHT=7ANDX>20THENX=X-5
530 IFHT=1ANDY=175THENY=160:H=2
560 PUT SPRITE0,(X,Y),1,0
570 PUT SPRITE1,(X,Y+8),10,1
580 PUT SPRITE2,(X+8,Y),1,2
590 PUT SPRITE3,(X+8,Y+8),10,3
600 PUT SPRITE4,(X+16,Y),15,4
610 IFSTRIG(JI)THENH=1
620 GOTO 710
630 J=J+1:IFJ=20THENH=0:J=0:Y=175
640 FORI=1TO10-SK:NEXT:GOTO 710
650 PUT SPRITE4,(BX(BM)+X,BY(BM)),15,B
670 IFB=7THEN B=4ELSE B=B+1
690 IFBM=28THENBM=0:H=0 ELSE BM=BM+1
700 GOSUB770
710 IFT>3THEN 410
740 GOTO 800
750 SOUND4,I+50:GOTO 780
760 SOUND4,254:GOTO 780
770 SOUND4,50+(BM*7)
780 SOUND10,15
790 RETURN
800 PUT SPRITET+5,(TX(T),TY(T)),10,T1(T)
810 SWAP T1(T),T2(T)
820 TX(T)=TX(T)+KS+2:IFTX(T)>247THENTX(T)=0
830 IFBM>2ANDBM<25THENSPRITE ONELSE SPRITE OFF
840 T=T+1
850 PUT SPRITE10,(KX,183),8,K
853 ON H+1 GOSUB 760,790,760
855 IFSK>300THENKS=3
856 IFSK>600THENKS=4
858 IFSK>1000THENKS=5
860 IFY=175ANDKX+7>XANDKX<X+15THEN900
870 ON K-10 GOTO 885
875 KX=KX-KS:IFKX<0THEN K=11
880 GOTO 500
885 KX=KX+KS:IFKX>246THEN K=10
890 GOTO 500
900 ON SP GOTO 920,930,950
910 PUT SPRITE 11,(0,0),0,20:GOTO 940
920 PUT SPRITE 12,(0,0),0,20:GOTO 940
930 PUT SPRITE 13,(0,0),0,20
940 FORI=1TO200:GOSUB750:NEXT
945 SP=SP+1:KX=0:T=0:GOTO 500
950 SCREEN1:PRINT"*****************************"
955 SOUND10,0
960 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"***********ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ****T****"
965 PRINT:PRINT"    ｽｺｱｰ";SK
970 PRINT:PRINT:PRINT"    ｻｲｹﾞｰﾑ ｽﾍﾟｰｽ KEY"
980 IFSTRIG(0)THEN RUN
990 GOTO 980
1000 IF BY(BM-1)=50 THENTR=5:TX(0)=0:GOTO 1080
1010 IF BY(BM-1)=75 THENTR=6:TX(1)=0:GOTO 1080
1020 IF BY(BM-1)=100 THENTR=7:TX(2)=0:GOTO 1080
1030 IF BY(BM-1)=125 THENTR=8:TX(3)=0:GOTO 1080
1070 SPRITE OFF:RETURN840
1080 IFBM>15THEN S=20ELSE S=10
1090 TL=BX(BM)+X:SPRITE OFF
1100 FORI=BY(BM)TO170:GOSUB750
1110 PUT SPRITETR,(TL,I),10,12
1120 NEXT:BM=0:H=0
1130 PUT SPRITETR,(TL,I),7,13
1140 SOUND10,0
1150 FORI=1TO100:NEXT
1160 PUT SPRITETR,(0,0),10,20
1170 TR=0:SK=SK+S
1180 LINE(50,0)-(80,7),12,BF
1190 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
1200 PSET(10,0),4
1210 PRINT#1,"ｽｺｱｰ"
1220 PSET(50,0),4
1230 PRINT#1,SK
1240 CLOSE
1250 RETURN710
5000 DATA 1, 3, 3, 1, 15, 127, 79, 79, 71, 7, 6, 6, 12, 12,
24, 56
5010 DATA 128, 193, 193, 130, 242, 254, 240, 240, 224, 224,
96, 96, 48, 48, 24, 28
5020 DATA 252, 62, 14, 7, 3, 3, 1, 1, 63, 124, 112, 224, 224
, 192, 128, 128
5030 DATA 128, 128, 192, 192, 96, 112, 124, 31, 1, 1, 3, 3,
6, 6, 30, 248
5040 DATA 16, 24, 24, 188, 255, 185, 24, 16, 0, 0, 16, 184,
255, 185, 16, 0
5050 DATA 192, 48, 201, 31, 31, 201, 48, 192, 3,12,147,248,2
48,147,12,3
5060 DATA 56, 16, 146, 124, 56, 16, 16, 24,145,137,74,74,74,
36,24,24
5100 DATA 0,175,5,160,9,145,12,130,14,125,16,120,18,105,19,1
00,20,95,19,80,16,75,13,70,11,55,8,50,0,45
5110 DATA-8,50,-11,55,-13,70,-16,75,-19,80,-20,95,-19,100,-1
8,105
5120 DATA-16,120,-14,125,-12,130,-9,145,-5,160,0,175
5130 DATA60,240,120,180,50,75,100,125
```

★84年12月号P.138のＰ６のリストロックの解除法は，ＰＯＫＥ&ＨＦＡ90，005□だよ。（大阪府豊中市・沢田徹12才）……【Dr.D：そうか，わかったぞ。影：あれ，知らなかったの？ Dr.D：ここは26の歩だな。影：しょうぎない！】

MSX用

EATER vs WATCHERS

鳴海　達也



STORY★★

ここは,「受験生冬季特訓所」です。昼は講義,夜は個室で自習。ちょっとでもサボると,監視人にどこかへ連れ去られてしまいます。それがどこなのかは,誰も知りません。

イイ太君は,2日前にここへやってきました。だいぶハードだとは聞いていましたが,これほどとは……。なにしろ,メシを食う時間もないのです。

夜になり,個室にもどると,思わずため息がもれました。──ああ,腹がへったなあ……。

と,そのとき,どこからともなくスキヤキのにおいがただよってきたのでした。

CHECKER FLAG

編:REM文が1回に3行も使われていて,むだが多いですね。

Dr.D:うむ,しかしそのぶん各ルーチンの区切りがはっきりして,読みやすくなっている。

わかりやすいから,変数内容も教えておこう。A$( )は食物の名前,A( )は食物の点数,W( )はWATCHRS,X,Yが座標,NX,NYがナベの座標,SX,SYが勉強部屋の座標,H,SC,RDがそれぞれパワー,点数,ラウンドだ。

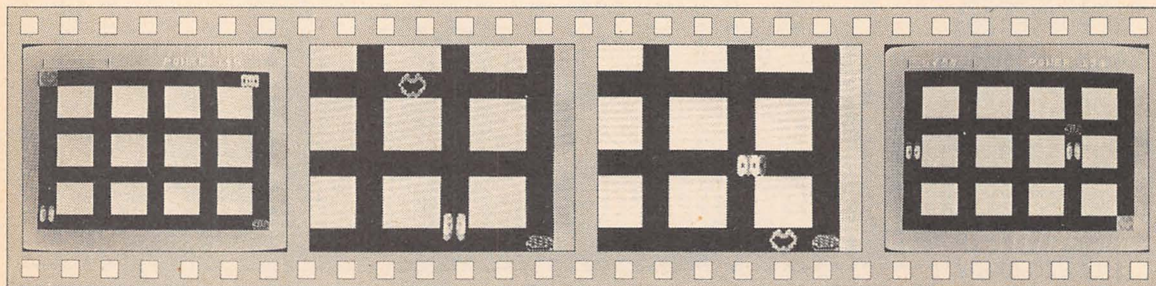
遊びかた★★★

左上の黄色いのがイイ太君の個室,その中にいる赤い"👄"がイイ太君です。移動はカーソル・キーです。

右下にある,スキヤキナベをめざしてください。おっと,あわてないで。動いている白い"👀"が監視人です。こいつらに見つかると,アウトです。

さて,ナベの所にたどり着くと,左上の赤いワクの中に食べ物の名が出てきます。ここぞと思うときにスペース・キーを押すと,相当するパワーが与えられます。

イイ太君は受験生なので,当然勉強するのが仕事です。だからこのゲームの基本得点は,勉強すること(部屋の中にいること)によって与えられます。また食べ物を食べると,相当得点が与えられます。それから,当然パワーがなくなればアウトです。



《写真1》左上が個室です。あーあ,腹へった!

《写真2》たまらず,においをかいで部屋をでる

《写真3》ぐふふ,うまそうだ。監視人が後ろにー

《写真4》モグモグ,左上に食べ物の名がでる

★父にX1欲しいと言ったらS1買えとなぐられた。うちの父は日立に勤めている。(茨城県日立市・ピラニア13才)……【編:わかるといえばわかる。それだけにおかしくもあり,かわいそうでもありますね。影:グハハ!】

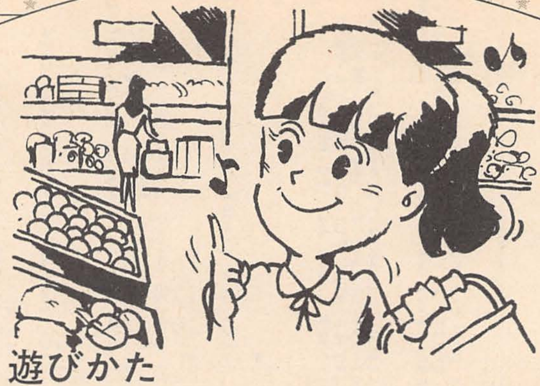
```
10 GOTO 620
20 REM sub. RECOGNIZE _____♥
30 IF X=SX AND Y=SY THEN FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
40 IF W(0,4)=0 AND (W(0,0)-9<X AND W(0,0)+9>X OR W(0,1)-9<Y
AND W(0,1)+9>Y OR W(1,0)-9<X AND W(1,0)+9>X OR W(1,1)-9<Y AN
D W(1,1)+9>Y) THEN RETURN 400
50 J=0:FOR I=0 TO 1:J=J+ABS(W(I,2)*(W(I,1)-9<Y AND W(I,1)+9>
Y)+W(I,3)*(W(I,0)-9<X AND W(I,0)+9>X)):NEXT:IF J THEN RETURN
 400 ELSE RETURN
60 REM
70 REM MAIN ROUTINE _______♥
80 REM
90 FOR I=0 TO 16:PLAY "N=I*10;":NEXT:PLAY "L1N=I*10;L64"
100 INTERVAL ON
110 REM EATER _____________♥
120 S=STICK(0):IF S MOD 2 THEN AX=4*((S=7)-(S=3)):AY=4*((S=1
)-(S=5)) ELSE 190
130 IF X+AX<24 OR X+AX>216 OR Y+AY<16 OR Y+AY>160 THEN 190
140 X0=X+AX:X1=X+AX+15:Y0=Y+AY:Y1=Y+AY+15:IF POINT(X0,Y0)=15
 OR POINT(X0,Y1)=15 OR POINT(X1,Y0)=15 OR POINT(X1,Y1)=15 TH
EN 190
150 PLAY "N1N2":X=X0:Y=Y0:PUT SPRITE 0,(X,Y),8,0
160 GOSUB 30
170 IF X=NX AND Y=NY THEN GOSUB 260
180 REM WATCHERS __________♥
190 IF W(0,4)<>0 THEN 230
200 FOR I=0 TO 1
210 R=RND(1)*4:W(I,2)=4*((R=0)-(R=1)):W(I,3)=4*((R=2)-(R=3))
:IF W(I,0)+W(I,2)<24 OR W(I,0)+W(I,2)>216 OR W(I,1)+W(I,3)<1
6 OR W(I,1)+W(I,3)>160 THEN 210
220 NEXT
230 FOR I=0 TO 1:W(I,4)=(W(I,4)+1) MOD 12:W(I,0)=W(I,0)+W(I,
2):W(I,1)=W(I,1)+W(I,3):PUT SPRITE 1+I,(W(I,0),W(I,1)),,1:NE
XT
240 GOSUB 30:GOTO 120
250 REM
260 REM sub. EAT EAT ______♥
270 REM
280 PLAY "CE":INTERVAL STOP:LINE(79,11)-STEP(-47,-7),7,BF:I=
RND(1)*14:PRINT#1,A$(I):INTERVAL ON:J=0
290 IF NOT STRIG(0) THEN J=J+1:IFJ>45-RD*4 THEN 280 ELSE 290
300 PLAY "CEDB":H=H+A(I):INTERVAL STOP:LINE(216,10)-(176,3),
7,BF:PRINT#1,H:INTERVAL ON:SC=SC+A(I):RD=RD+1
310 I=24+48*INT(RND(1)*5):J=16+48*INT(RND(1)*4):IF I=NX AND
J=NY THEN 310
320 NX=I:NY=J:PUT SPRITE 3,(NX,NY),6,2:LINE(SX,SY)-STEP(15,1
5),1,BF:SX=X:SY=Y:LINE(SX,SY)-STEP(15,15),10,BF:RETURN
330 REM
340 REM sub. INTERVAL _____♥
350 REM
360 SC=SC+(X=SX)*(Y=SY):H=H-1:LINE(216,10)-(176,3),7,BF:PRIN
T#1,H:IF H<=0 THEN RETURN 400 ELSE RETURN
370 REM
380 REM GAME OVER _________♥
390 REM
400 INTERVAL OFF:FOR I=1 TO 30:BEEP:NEXT:LINE(24,15)-(231,17
5),13,BF
410 PUTSPRITE 3,(0,209)
420 PSET(88,80),7:PRINT#1,"GAME OVER"
430 PSET(88,112),7:PRINT#1,"SCORE ";SC
440 IF H<=0 THEN 520
450 J=0:FOR I=0 TO 1
460 W(I,0)=W(I,0)+SGN(X+16*SGN(I-.5)-W(I,0))*2
470 W(I,1)=W(I,1)+SGN(Y-W(I,1))*2
480 PUT SPRITE 1+I,(W(I,0),W(I,1)),,1
490 IF X+16*SGN(I-.5)=W(I,0) AND Y=W(I,1) THEN J=J+1:NEXT EL
SE NEXT
500 IF J<>2 THEN 450
510 FOR J=Y TO -20 STEP -1:FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE 1+I,(X+16
*SGN(I-.5),J),,1:NEXT:PUT SPRITE 0,(X,J),8,0:NEXT:GOTO 560
520 V$="":FOR I=0 TO 31:READ A$:V$=V$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEX
T
530 PUT SPRITE 1,(0,208)
540 FOR I=1 TO 16:S$=SPRITE$(0):MID$(S$,I,1)=CHR$(0):MID$(S$
,I+16,1)=CHR$(0):SPRITE$(0)=S$:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
550 SPRITE$(0)=V$:FOR I=0 TO 60:NEXT:PUT SPRITE 0,(0,209)
560 PSET(40,152),7:PRINT#1,"HIT space bar TO REPLAY"
570 IF STRIG(0)=0 THEN 570
580 CLEAR:RUN
590 REM
600 REM INITIALIZE ________♥
610 REM
620 DEFINT A-Z:DIM A$(13),A(13),W(1,4):OPEN "GRP:" FOR OUTPU
T AS#1
630 FOR I=0 TO 13:READ A$:A$(I)=A$:NEXT
640 FOR I=0 TO 13:READ A:A(I)=A:NEXT
650 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:READ A:W(I,J)=A:NEXTJ,I
660 COLOR 15,7,7:SCREEN 2,2:FOR J=0 TO 2:B$="":FOR I=0 TO 31
:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(J)=B$:NEXT
670 X=24:Y=16:NX=216:NY=160:FOR I=0 TO 1:H=200:SC=0:RD=0:SX=
24:SY=16
680 ON INTERVAL=60 GOSUB 360
690 LINE(24,16)-(231,175),1,BF
700 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 2:LINE(40+I*48,32+J*48)-STEP(31,
31),,BF:NEXTJ,I
710 LINE(SX,SY)-STEP(15,15),10,BF
720 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,0:PUT SPRITE 1,(W(0,0),W(0,1)),,1:P
UT SPRITE 2,(W(1,0),W(1,1)),,1:PUT SPRITE 3,(NX,NY),6,2
730 LINE(27,3)-STEP(57,9),8,B:PSET(136,3),7:PRINT#1,"POWER";
H
740 PLAY"T255":GOTO 90
750 REM
760 REM DATA POOL _________♥
770 REM
780 DATA " ﾆｸ  "," ｼﾗﾀｷ "," ｼﾗﾀｷ "," ｼｲﾀｹ "," ｼｲﾀｹ "," ﾄｳﾌ
 "," ﾄｳﾌ  "," ﾄｳﾌ  ","  ﾈｷﾞ  ","  ﾈｷﾞ  "," ﾈｷﾞ   "," ﾐﾐｽﾞ  "," ｶ
ｴﾙ  ","ｺﾞｷﾌﾞﾘ"
790 DATA 100,50,50,50,50,20,20,20,10,10,10,-20,-50,-100,216,
16,0,4,0,24,160,4,0,0
800 DATA 0C,1E,3E,3F,77,63,C0,C0,60,70,38,39,1F,0F,06,00,30,
78,7C,FC,EE,C7,03,03,06,0E,1C,9C,F8,F0,60,00
810 DATA 00,00,1C,3C,3E,3E,3E,32,32,32,3E,3E,3C,3C,18,00,00,
00,38,3C,7C,7C,7C,4C,4C,4C,7C,7C,3C,3C,18,00
820 DATA 00,00,00,00,1F,2A,55,AA,D5,EA,B5,9F,40,7F,00,00,00,
00,00,00,F8,AC,56,AB,55,AB,55,F9,02,FE,00,00
830 DATA 81,41,21,11,09,00,00,F8,00,00,09,11,21,41,81,00,02,
04,08,10,20,00,00,3E,00,00,20,10,08,04,02,00
840 REM
850 REM
860 REM| GAME               |
870 REM|                    |
880 REM|"EATER vs WATCHER"|
890 REM|                    |
900 REM|  Feb.21 - Jun.26  |
910 REM|                    |
920 REM|      in 1984       |
930 REM|                    |
940 REM|    by T.NARUMI     |
950 REM|                    |
960 REM|  with King-Kong    |
970 REM
```

★INSTAT OUTSTAT ERROR OFF KEY ROM DEBUGなど，PC－1245には隠れBASICが多い。(神奈川県横浜市・小河竜平12才)……【Dr.D：ワシもはじめて知ったぞ。まだあるかな？】

MSX用

こんだてゲーム

桜井真由美



内容

あなたは，主婦です。子供に「お昼　なにがいい？」と聞いて，あなたは材料を買いに市場へ。その市場は安いので有名ですが，スリが多い事でも有名なのです。

スリをさけながら，材料を集めてください。スリに捕まりそうになったら，空のサイフを投げましょう。スリは，サイフのほうへ行きます。

うまく5品買うことができたら，1面クリアです。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなかわかりやすく組まれてはいるが，OUT，INPを使用しているのは感心できんな。せっかくマシン語を使用しているんだから，1020〜1060行も論理式を使って速くするべきだ。BEEPもスピード・ダウンの原因になっとる。ここは，PLAY文を使ったほうがよい。

編：でも，アイデアはいいですね！

遊びかた

左上にこんだて，右上に材料の表示です。ママはカーソル・キーで移動して，材料の上でスペース・キーを押すと，買った物が表示されます。5品買って材料が合えばよし，合わなければ，やりなおしです。

サイフは，Tキーで投げます。サイフは1ゲームにつき5個まで，ママは3人までです。スコアはクリアごとに，サイフの残り数とボーナスでプラスされます。

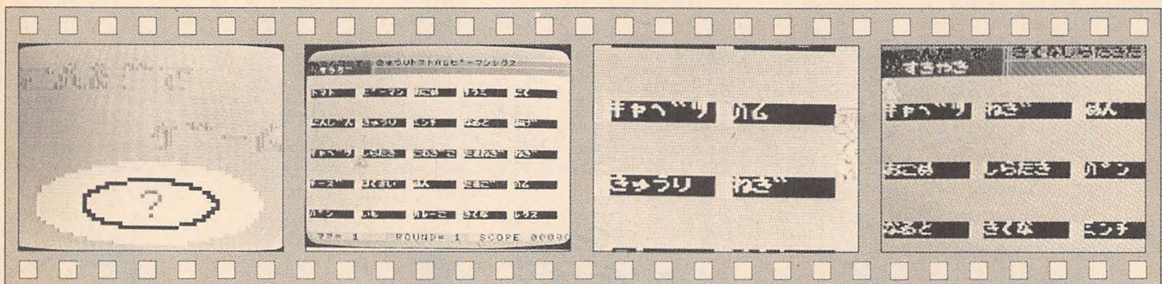
プログラムのしくみ

マシン語は，入力された材料を並べ替えるためのものです。DATA文が多いので，長くなってしまいました。

タイトルのいらない人は，取ってしまってください。

《第1表》変数表

A$，H$	材料名	MM	ママの数
U$，W$	材料の並び	MX，MY	ママの座標
Q$	献立名	SX，SY	スリの座標
Z$	材料の位置	R	サイフのフラグ
SC	スコア	SD，L	カウント用
SP	スリの速さ	M，S	スプライトの向き
RN	面	AX，AY	サイフの座標
SI	サイフの数		



《写真1》タイトルだけでは？のゲームです　《写真2》こんだてから，材料を買いにいきます　《写真3》キャ〜ッ，ち，ちかん!!　《写真4》こんだては左上に表示されます

★今月号でおもしろかった記事…1位で・ば・ぐ，2位広告，3位4コママンガ。(愛知県春日井市・エラーメッセージ14才)……【一同：ありがとう!!編集長：読者が一番よく知ってるね。Dr.D：なんちゅう編集部じゃ！】

プログラムの入力について

ＳＣＲＥＥＮ０としてから入力すると，しやすいです。

セーブやロードがうまくいかない場合は，230行のＳＣＲＥＥＮ２，２，０，２をＳＣＲＥＥＮ２，２，０，１にして，ＲＵＮさせてからセーブしてみてください。

少し難しくしたい人は，1600，1610行を取ったり，Ｌ，ＳＩの数を少なくしたりしてください。

こんだてゲームのプログラム・リスト

```
100 '―――――― タイトル ――――――
110 SCREEN 0:SCREEN 3:COLOR 15,7,7:CLS
120 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS #1
130 CIRCLE(128,150),100,15,,,.4
140 PAINT(128,150),15
150 CIRCLE(128,150),60,1,,,.4
160 COLOR 6:PSET(123,138),15:PRINT#1,"?"
170 COLOR 4:PSET(8,8),7:PRINT#1,"こんだ"て":PSET(130,70),7:PRINT
#1,"ケ"-ム"
180 COLOR13:PSET(12,10),7:PRINT#1,"こんだ"て":PSET(134,70),7:PRI
NT#1,"ケ"-ム":COLOR 15
190 PLAY"T150S9M800004L4C.D8EED8.C16D8.E16C8.C1603G O4E.F8GG
F8.E16F8.G16E"
200 IF PLAY(0) THEN 200
210 CLOSE#1:GOTO 1810
220 '―――――― START ――――――
230 SCREEN 2,2,0,2:COLOR 15,14,4:CLS
240 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS #1
250 DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
260 DIM H$(5),Q$(11),W$(11),Z$(4,4)
270 SC=0:RN=1:MM=3:SP=4
280 '―――― SPRITE PATTERN ――――
290 RESTORE 360
300 FOR I=0 TO 6:B$=""
310  FOR J=1 TO 32
320   READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
330  NEXT J:SPRITE$(I)=B$
340 NEXT I
350 '------- ホ"ク
360 DATA 03,0F,1F,3F,3F,77,77,40,4C,52,20,11,0C,03,00,00
370 DATA C0,F0,F8,FC,FC,76,76,02,32,4A,04,88,30,C0,00,00
380 '------- ママ(ミギ")
390 DATA 01,03,07,07,07,01,06,08,08,3F,3E,3E,1C,07,02,03
400 DATA C0,E0,10,10,10,E0,18,E8,EC,F6,FA,F8,08,F8,20,30
410 '------- ママ(ヒダ"リ)
420 DATA 01,03,04,04,04,03,04,0B,1B,37,2F,0F,08,0F,02,06
430 DATA C0,E0,70,30,30,C0,30,88,88,FE,BE,BE,1C,F8,20,60
440 '------- スリ(ミギ")
450 DATA 07,0F,0C,0C,04,07,08,0D,0F,0F,08,0F,0A,0A,0E,0E
460 DATA E0,C0,40,20,40,E0,30,B8,BC,2E,26,E0,A0,A0,F0,F0
470 '------- スリ(ヒダ"リ)
480 DATA 07,03,02,04,02,07,0C,1D,3D,74,64,07,05,05,0F,0F
490 DATA E0,F0,30,30,20,E0,10,B0,F0,F0,10,F0,50,50,70,70
500 '------- フキダ"シ 1
510 DATA 1F,20,41,BD,85,89,98,A4,C2,80,41,38,04,02,01,00
520 DATA F8,04,42,4D,4D,4D,4D,49,49,81,09,02,3C,40,80,80
530 '------- サイフ
540 DATA 00,00,06,06,01,07,08,17,1E,1D,3D,7D,7F,7F,3F,1F
550 DATA 00,00,C0,C0,00,C0,20,D0,F0,70,B8,BC,BC,7C,F8,F0
560 '―――――― INIT ――――――
570 SD=0:R=0:L=60-RN*5
580 ON SPRITE GOSUB 1250
590 ON STRIG GOSUB 1640
600 '―――――― ハイレツ ――――――
610 PUT SPRITE 1,(0,208)
620 PUT SPRITE 4,(0,209)
630 RESTORE 680
640 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 4
650   READ Z$(X,Y)
660 NEXT Y,X
670 '-----------------------------------
680 DATA にく,にんじ"ん,いも,たまねき",カレーこ
690 DATA ハ"ン,ミンチ,レタス,チース",きくな
700 DATA しらたき,なると,はくさい,こむき"こ,たまこ"
710 DATA キャヘ"ツ,ヒ"ーマン,サラミ,きゅうり,ハム
720 DATA おこめ,めん,あけ",トマト,ねき"
730 '-----------------------------------
740 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4
750   X=RND(1)*5:Y=RND(1)*5
760  SWAP Z$(I,J),Z$(X,Y)
770 NEXT J,I
780 '―――――― カ"メン ――――――
790 PUT SPRITE 0,(0,0),1,0
800 RESTORE 890
810 FOR I=0 TO 5:READ X0,Y0,X1,Y1,C0
820 LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),C0,BF
830 NEXT I:COLOR 1
840 PSET(16,0),2:PRINT#1,"こんだ"て"
850 PSET(16,185),13:PRINT#1,"ママ=";MM
860 PSET(88,185),10:PRINT#1,"ROUND=";RN
870 PSET(168,185),7:PRINT#1,"SCORE ";RIGHT$("00000"+MID$(STR
$(SC),2),5)
880 '-----------------------------------
890 DATA 0,0,64,16,2,64,0,255,16,6,64,8,255,8,11,0,184,80,19
2,13,80,184,160,192,10,160,184,255,192,7
900 '-----------------------------------
910 FOR I=0 TO 4
920  FOR J=0 TO 4
930   LINE((I*6+6)*8,(J*4+5)*8)-STEP(-40,-8),1,BF
940   COLOR 15:PRINT#1,Z$(I,J)
950 NEXT J,I
960 PUT SPRITE 1,(0,16),15,1
970 PUT SPRITE 2,(240,168),4,4
980 GOSUB 1510
990 '―――――― MAIN ――――――
1000 MX=0:MY=16:SX=240:SY=168:M=1:S=4:W=1:SI=5
1010 STRIG(0) ON
1020 OUT 170,(INP(170) AND 240)OR 8:A=INP(169)XOR 255
1030 IF A AND 128 AND MX<240 THEN MX=MX+8:M=1:BEEP
1040 IF A AND 16 AND MX>0 THEN MX=MX-8:M=2:BEEP
1050 IF A AND 32 AND MY>16 THEN MY=MY-8:BEEP
1060 IF A AND 64 AND MY<167 THEN MY=MY+8:BEEP
1070 PUT SPRITE 1,(MX,MY),15,M
1080 I$=INKEY$
1090 IF (I$="t" OR I$="T") AND SI>0 THEN GOSUB 1190
1100 IF R THEN 1130
1110 SS=SGN(MX-SX)*SP:SG=SGN(MY-SY)*SP
1120 SPRITE ON:GOTO 1150
1130 SS=SGN(AX-SX)*SP:SG=SGN(AY-SY)*SP
1140 SD=SD+1:IF SD>L THEN R=0:SD=0:PUT SPRITE 4,(0,209)
1150 IF SS>0 THEN S=3 ELSE S=4
1160 SX=SX+SS:SY=SY+SG
1170 PUT SPRITE 2,(SX,SY),4,S
1180 GOTO 1020
1190 '―――――― サイフ ヲ ナケ"ル ――――――
1200 IF R THEN RETURN
1210 SPRITE OFF
1220 AX=RND(1)*240:AY=RND(1)*152+16
1230 PUT SPRITE 4,(AX,AY),13,6:PLAY"V1203L64G"
1240 R=-1:SI=SI-1:RETURN
1250 '―――――― スラレタ ――――――
1260 SPRITE OFF:STRIG(0) OFF
1270 PUT SPRITE 2,(MX,MY),4,5
1280 SOUND 7,55:SOUND 6,20:SOUND 8,16:SOUND 12,10:SOUND 13,9
1290 FOR I=1 TO 10
1300 PUT SPRITE 3,(MX,MY-16),6,5
1310 FOR J=0 TO 500:NEXT
1320 PUT SPRITE 3,(0,209)
1330 FOR J=0 TO 100:NEXT
1340 NEXT I
1350 SOUND 7,62:PLAY"V15o4L64AA-GG-FEE-DD-"
1360 MM=MM-1:IF MM>0 THEN 600
1370 IF PLAY(0) THEN 1370
1380 FOR I=0 TO 1000:NEXT
```

ＭＳＸ

★さて，問題です。わたしはだれでしょう。1.カレーの王子様，2.ちょかん太郎，3.はにわ印のリカちゃん。(埼玉県浦和市·**粟屋　努13才**)……**【つぐ美：この遊びはTVでやってなかった？影：ＴＶはやるのでなく見るものだ。】**

❀影とつぐ美のBASIC辞典②❀

> ＡＳＣ（アスキー）
> 文字列の最初の文字のアスキー・コードを与える
> 《書式》　ＡＳＣ（文字列）

影：ピポピポ……。アスキーとは**ASCII**（American standard code for information interchange）のことで，日本語に訳すと〝情報交換用米国基準コード〞になります。つまり，コンピュータで使われる英文字，数字，記号などは，このアスキー・コードに基づいて構成されているのです。

つぐ美：○○と天才は紙一重って，ほんとですね。

このＡＳＣは文字列の最初の文字のアスキー・コードを教えてくれるんです。たとえば，10　Ｘ＝ＡＳＣ（〝ＡＢＣ〞），20　ＰＲＩＮＴＸを入力してＲＵＮすると，〝65〞という数字が表示されます。つまり，Ａはアスキー・コードの65になるんですね。アスキー・コード表を見ながら，ためしてみてネ！

影：おもしろいゲームだな。ＡＳＣ（〝影〞）とやるとー。

つぐ美：32でした！

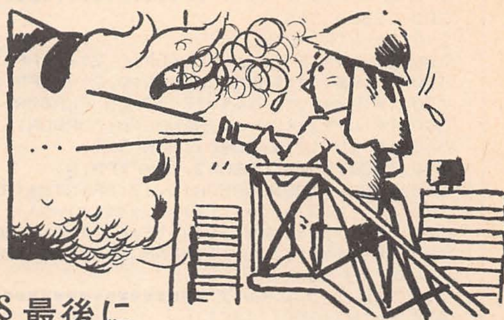
```
1390 '———————— GAME OVER ————————
1400 PUT SPRITE 1,(0,208)
1410 PLAY"S0M1000O4L16F4A-8GFG8O5C8O4C4 F4A-8GFE4R8C8 F4A-8
GFG8O5C8O4C8C8 D-E-FGA-8G8F4R4"
1420 LINE(70,72)-(176,120),12,BF
1430 LINE(74,76)-(172,116),15,BF
1440 FOR I=0 TO 2
1450 COLOR 6:PSET(90+I,80),15:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT I
1460 COLOR 1:PSET(82,95),15:PRINT#1,"PLAY AGAIN?":PSET(104,1
07),15:PRINT#1,"(Y/N)":COLOR 15:CLOSE #1
1470 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1470
1480 IF I$="Y" OR I$="y" THEN ERASE H$,Q$,Z$,W$:GOTO 230
1490 IF I$="N" OR I$="n" THEN COLOR 15,4:SCREEN 0:END
1500 GOTO 1470
1510 '———————— こんたﾞて ﾉ ﾃｲｷﾞ ————————
1520 RESTORE 1560:FOR I=0 TO 11
1530 READ Q$(I)
1540 NEXT
1550 '-----------------------------------
1560 DATA ｶﾚｰ,ﾊﾝﾊﾞｰｶﾞ,すきやき,おこのみやき,ﾋﾟｻﾞ,ｻﾝﾄﾞｲｯﾁ,おやことﾞん,うとﾞん,ｻ
ﾗﾀﾞ,ｵﾑﾚﾂ,ﾄﾞﾗｲｶﾚｰ,ｽﾊﾟｹﾞﾃｨ
1570 '-----------------------------------
1580 N=RND(1)*12
1590 PSET(16,8),2:PRINT#1,Q$(N)
1600 COLOR 1:PSET(68,0),6
1610 PRINT#1,U$(N)
1620 RETURN
1630 '———————— ｻﾞｲﾘｮｳ ｦ ﾄﾙ ————————
1640 IF POINT(MX+8,MY+8)<>1 THEN RETURN
1650 H$(W)=Z$((MX-1)¥48,(MY-16)¥32)
1660 COLOR 15:PSET(64+(W-1)*40,9),6
1670 PRINT#1,H$(W):PLAY"V12L64O4CE"
1680 W=W+1:IF W>5 THEN 1700
1690 RETURN
1700 '———————— ﾊﾝﾃｲ ————————
1710 W$(N)="":H$(0)="          ":V=VARPTR(H$(0))
1720 V=USR(V)
1730 FOR J=1 TO 5
1740  W$(N)=W$(N)+H$(J)
1750 NEXT J
1760 IF W$(N)<>U$(N) THEN W=1:LINE(64,8)-(255,16),6,BF:GOTO
1010
1770 PLAY"S0M1000O4L16C4O5C8O4BAG2R8C8A8GFE2D4O3B8.O4CC2O3A
8O4C8G2."
1780 SC=SC+RN*100+SI*10:SP=SP+1:RN=RN+1
1790 IF PLAY(0) THEN 1790
1800 GOTO 570
1810 '———————— ﾏｼﾝｺﾞ ﾙｰﾁﾝ ————————
1820 CLEAR1000,&HF000:DEFINT A-Z
1830 DEFUSR=&HF000:DIM A$(5),U$(11)
1840 RESTORE 1990
1850 FOR I=0 TO &H76
1860 READ A$:POKE &HF000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1870 RESTORE 2150
1880 FOR I=0 TO 11:U$(I)=""
1890  FOR J=1 TO 5
1900   READ A$(J)
1910  NEXT J
1920 A$(0)="          ":V=VARPTR(A$(0))
1930 V=USR(V)
1940  FOR J=1 TO 5
1950   U$(I)=U$(I)+A$(J)
1960 NEXT:NEXT
1970 GOTO 220
1980 '———————— ﾏｼﾝｺﾞ DATA ————————
1990 DATA 23,23,5e,23,56,d5,dd,e1
2000 DATA dd,5e,fe,dd,56,ff,1b,dd
2010 DATA e5,dd,46,00,dd,4e,03,dd
2020 DATA 6e,04,dd,66,05,e5,fd,e1
2030 DATA 7e,dd,6e,01,dd,66,02,96
2040 DATA 38,10,20,3a,05,28,37,0d
2050 DATA 28,08,23,fd,23,fd,7e,00
2060 DATA 18,ed,dd,2b,dd,2b,dd,2b
2070 DATA dd,7e,06,dd,46,03,dd,70
2080 DATA 06,dd,77,03,dd,7e,07,dd
2090 DATA 46,04,dd,70,07,dd,77,04
2100 DATA dd,7e,08,dd,46,05,dd,70
2110 DATA 08,dd,77,05,18,ab,dd,e1
2120 DATA dd,23,dd,23,dd,23,1b,af
2130 DATA bb,20,9c,ba,20,99,c9
2140 '-----------------------------------
2150 DATA にく,にんしﾞん,いも,ｶﾚｰこ,たまねきﾞ
2160 DATA ﾊﾟﾝ,ﾐﾝﾁ,ﾚﾀｽ,ﾁｰｽﾞ,たまねきﾞ
2170 DATA たまごﾞ,にく,きくな,しらたき,はくさい
2180 DATA こむきﾞこ,にく,たまごﾞ,いも,ｷｬﾍﾞﾂ
2190 DATA ﾊﾟﾝ,ﾁｰｽﾞ,ﾋﾟｰﾏﾝ,ｻﾗﾐ,たまねきﾞ
2200 DATA ﾊﾟﾝ,たまごﾞ,きゅうり,ﾚﾀｽ,ﾊﾑ
2210 DATA おこめ,たまごﾞ,にく,ねきﾞ,なると
2220 DATA めん,あけﾞ,たまごﾞ,ねきﾞ,なると
2230 DATA ﾊﾑ,ﾄﾏﾄ,きゅうり,ﾚﾀｽ,ﾋﾟｰﾏﾝ
2240 DATA たまごﾞ,ﾐﾝﾁ,おこめ,ﾄﾏﾄ,たまねきﾞ
2250 DATA おこめ,ｶﾚｰこ,ﾐﾝﾁ,たまねきﾞ,にんしﾞん
2260 DATA めん,たまねきﾞ,ﾐﾝﾁ,ﾁｰｽﾞ,ﾄﾏﾄ
```


★影さん，ぼくは死にそうなときにキノコを食べて，生キノコった。（長崎県諫早市・**鳥越直寿12才**）……【**影**：カーン！残念でした。模範解答「キノコを食べて人が死んだとさ。ほうしんだか！」。わかる？**編**：胞子ですね。】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

FIRE MAN

奇怪人間



§遊びかた

ようするに，火を全部消せばいいのです。使用するキーは，F V で上下，Z C で左右，X で水をだします。

上下移動は，階段の登り降り。左右の移動は，階段最上段でのホースの移動です。と中，水もれの警報が鳴ります。水もれ部分の横にくれば，修理したことになります。

また，水の補給は階段の最下段に降りたときです。

§GAME OVER

1．水がなくなったとき
2．時間が1分30秒になったとき
3．火がビルの屋上まで燃え上がったとき

§最後に

使用キーが使いにくかったなら，適当に変えてください。簡単です。

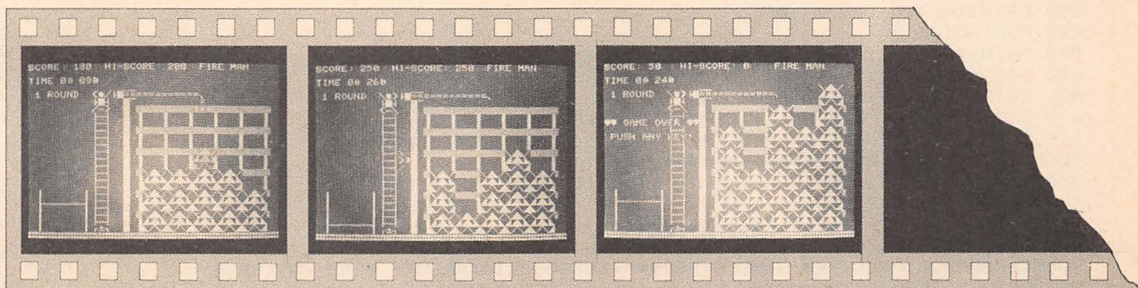
CHECKER FLAG

影：今月号から，リスト中にプログラムの説明をつけ加えているものがあるけど，どんなもんかな？

編：わかりやすいですね。プリンタのある人はリストをとって，このように書いていくれると助かります。もちろん，表にして送ってくれてもOKですよ。

FIRE MANのプログラム・リスト

```
100 FOR I=0 TO 2:POKE15596+I,0:NEXT I
110 POKE 16128,245:POKE 16129,58:POKE 16130,2:POKE 16131,224:POKE 16132,7
120 POKE 16133,56:POKE 16134,250:POKE 16135,241:POKE 16136,201
130 POKE$3D05,0:POKE 10314,0:POKE 10315,0
140 REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
150 DIM H$(3),M$(3),X(4):TEMPO 5
160 A$="\▲/▮←←←←◢▲▙▮←←←←◣/\◢":S$="▒▒▒▮←←←←    ▮←←←←    ▮":V$="→→*▮←←***"
170 M$="→→ ▮←←▒▒"
180 M$(1)="\▮←>>▮←←/":M$(2)=" ▮← ▮←← ":M$(3)=" ▮← *▮←← "
190 H$(1)="\●>▮←←▮←←<→\":H$(3)="<●/▮←←▮←←/→>":H$(2)="├─┤▮←←←├─┤▮←←←├─┤"
200 X=28:R=1:C1=60:ME=1:S=0
210 PRINT"▣▮▮▮!";ME;" ROUND▣SCORE:       HI-SCORE: 0    FIRE MAN"
220 GOSUB 820:CURSOR21,0:PRINTHS:FOR I=0 TO 4:X(I)=18:NEXT I
230 M=0:F=1:U=1
```



《写真1》ホースをのばして火に水をかけます　《写真2》水もれ警報発生！ただちに修理せよ！　《写真3》火が屋上にまで登ってきた

★友達の中島君は，たまに，上段突きを突然しかけてくる"空手道狂い"です。それにつられて，自分も前方足払い!!（岡山市・秋月慶則13才）……【影：エイ！とび横げり！編：ハハハ。いくら足をのばしても，とどかないよ。】

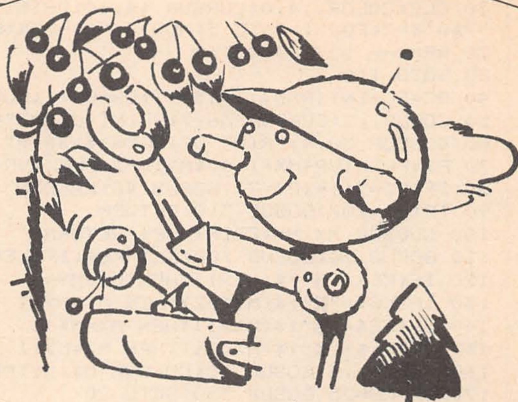
```
240 FOR I=0 TO 7:MUSIC"BOGO":NEXT I:TI$="000000"
250 FORI=0TO4:CURSOR18+I*4,21:PRINTA$:NEXTI
260 PRINT"██TIME  分   秒"
270 REM メイン ルーチン 1 ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
280 GOSUB 560
290 R=-R:R1=R+2
300 IF G$="F"THEN CURSOR10,21-U:PRINTH$(2):U=U+2:IFU=19THENU=17
310 IF G$="V"THEN CURSOR10,21-U:PRINTH$(2):U=U-2:IFU=-1THENU=1
320 IF(G$="V")+(G$="F")THEN CURSOR10,21-U:PRINTH$(R1)
330 IF(U=9)*(OU=1)THENOU=0:CURSOR13,12:USR(62):PRINTM$(2):S=S+100
340 IF (U=17)*(OU=0)THEN 420
350 IFU=1THENCURSOR2,18+F:PRINT"         ":F=1:B=0:GOSUB 650
360 IFOU=1THENCURSOR13,12:PRINTM$(R1)
370 IF (X(0)=0)+(X(1)=0)+(X(2)=0)+(X(3)=0)+(X(4)=0)THEN 960
380 IF (TI$="000130")+(F=6) THEN 700
390 IF(R1=1)*(OU=1)THENMUSIC"‾BO":GOSUB 650
400 GOTO 280
410 REM メイン ルーチン 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 Y=INT(RND(1)*C1)
430 IFY=1THENOU=1:GOTO 280
440 GOSUB 560
450 IF (G$="Z")*(M>0)THENM=M-1
460 IF (G$="C")*(M<4)THENM=M+1
470 IF G$="V"THEN 310
480 CURSOR15+M*4,4:PRINT"====\      "
490 IF G$="X"THEN CURSORM*4+17,5:PRINTV$:CURSORM*4+17,5:MUSIC"‾CO‾GO":PRINTM$
500 IF G$="X"THEN GOSUB 620
510 IF (X(0)=21)*(X(1)=21)*(X(2)=21)*(X(3)=21)*(X(4)=21)THEN 930
520 IF (X(0)=0)+(X(1)=0)+(X(2)=0)+(X(3)=0)+(X(4)=0)THEN 960
530 IF (TI$="000130")+(F=6) THEN 700
540 GOTO 420
550 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
560 CURSOR6,0:PRINTS
570 GET G$:T1$=MID$(TI$,5,2):T2$=MID$(TI$,4,1)
580 C=INT(RND(1)*X)
590 IF C<5 THEN CURSOR18+4*C,X(C):X(C)=X(C)-3:PRINT A$
600 CURSOR5,2:PRINTT2$;"██";T1$:RETURN
610 REM 火 ヲ ケス サブルーチン ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
620 IF X(M)=21 THEN 650
630 X(M)=X(M)+3:CURSOR18+4*M,X(M):PRINTS$:S=S+10
640 REM ミズヲ カク サブルーチン ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
650 B=B+1
660 IF B=9THEN B=1:F=F+1
670 IF F=6THENRETURN
680 CURSOR2,18+F
690 ON B GOTO 730, 740, 750, 760, 770, 780, 790, 800
700 FORI=0 TO 5:CURSOR18,21-I*3
710 PRINTA$;"██";A$;"██";A$;"██";A$;"██";A$:NEXT I
720 GOTO 960
730 PRINT"‾‾‾‾‾‾‾‾":CURSOR2,17+F:PRINT"         ":RETURN
740 PRINT"‾‾‾‾‾‾‾‾":RETURN
750 PRINT"────────":RETURN
760 PRINT"────────":RETURN
770 PRINT"────────":RETURN
780 PRINT"________":RETURN
790 PRINT"________":RETURN
800 PRINT"________":RETURN
810 REM ショキ ガメン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
820 FOR I=0 TO 39:POKE 54208+I,255:NEXT I
830 CURSOR0,3:PRINTTAB(15);"__"
840 PRINTTAB(10);"├─┤ ├█====\"
850 PRINTTAB(10);"├─┤  █‾"
860 FORI=0TO5
870 PRINTTAB(10);"├─┤  █ ░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░ "
880 PRINTTAB(10);"├─┤  █ ▌   ▌   ▌   ▌   ▌   ▌"
890 PRINTTAB(10);"├─┤  █ ▌   ▌   ▌   ▌   ▌   ▌":NEXT I
900 CURSOR10,20:PRINTH$(1):CURSOR10,23:PRINT"┌±┐"
910 CURSOR0,18:FOR I=0 TO 5:PRINT"█▌         ▌":NEXT I:RETURN
920 REM 1 MEN CLR ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
930 C1=C1-2:X=X-2:U=0:FOR I=0 TO 9:MUSIC"BOGO":NEXT I:ME=ME+1
940 S=S+F*10*ME:F=1:GOTO 210
950 REM GAME OVER ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
960 MUSIC"A4R1A3R0A1R0A4R0‾C4B2R0B4A2R0A3R0#G2R0A3A3"
970 CURSOR0,8:PRINT"♥♥ GAME OVER ♥♥":CURSOR0,10:PRINT" PUSH ANY KEY!"
980 GET G$:IFG$=""THEN 980
990 IFS>HSTHENHS=S
1000 GOTO 200
```


★僕の友達のT君は，データ・レコーダのことをディスプレイと言っては，いつもみんなに笑われている。（北海道虻田郡・**仮屋靖典13才**）……【**編**：似ても似つかないのにね。**影**：にてもにえきらないんだよ。**編**：食べ物じゃないって！】

MZ-700/1500(S-BASIC)用 (※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

チェリー・アルバイト

なおき



§ストーリー

なんと，1人(？)のロボットが，さくらんぼ農園でさくらんぼを取るアルバイトを始めた。ところが，さくらんぼを主食とする「顔つきオバケボール」が，食べ物を取られまいと死守するところから，このゲームは始まる！

§操作方法

いたって簡単，カーソル・キーの↑↓→←を使って，さくらんぼを25個取ればいいのであるが……。「顔つきオバケボール」がだまっていません。

みどりボールはアホなので，ランダムに画面を動き回ります。むらさきボールは，正確にロボットを追ってきますが，動きがのろいので，うまく逃げれば，つかまる心配はありません。それに，あおボールですが，これは最悪なやつで，5面以後でてきます。スピードはロボットと同じで，しかも，正確に追ってきます。しかし，気まぐれなので，と中で突然止まったりして，「ふぇいんと」をかけます。

あなたの操作するロボットは，意外とじょうぶなので，頭をつかまえられないかぎり，死にません。

また，チェリーは，ロボットの手でしか取れません。それ以外のところでチェリーに触れると，無残にも，チェリーがつぶれてしまいます。

チェリーの数が，25個にならないうちに，画面のチェリーがなくなったら，見事に自殺してください。

§プログラムのおはなし

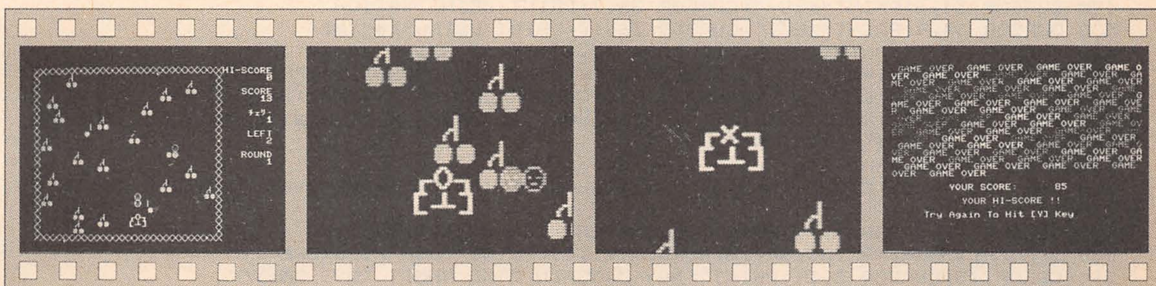
V－RAMのアドレスは，まちがえないように注意してください。

最後に，動きがトロイ!! では，不機嫌よう！

CHECKER FLAG

影：ここは，さくらんぼ農園だって？ 木や毛虫をおいて，画面に工夫がほしかったな。それと，ロボットが，さくらんぼの上を通ると，その部分は消えるが，半分残ってたりするのが気になったんだけどなあー。

編：影さん，今日はシビアだね。リストも，短かめで，これぐらいのゲームができるんだもの，良しとしなきゃ。それに，今月号の移植テクで，追いかけゲームをやっているから，180～300行のところを比べてごらん。



《写真1》ここは，さくらんぼ農園なのです

《写真2》おーっと，オバケボールが追ってきた

《写真3》オバケボールにやられてしまった

《写真4》このしつこいゲーム・オーバー画面

★僕はベーマガの読書感想文を書いたぞー。(岡山市・山本真史13才)……【影：読書感想文の宿題には頭を悩まされたもんだなー。でも，君はえらい！私の愛読誌といえば…。編：その本じゃ感想文も書きずらいでしょう。】

チェリー・アルバイトのプログラム・リスト

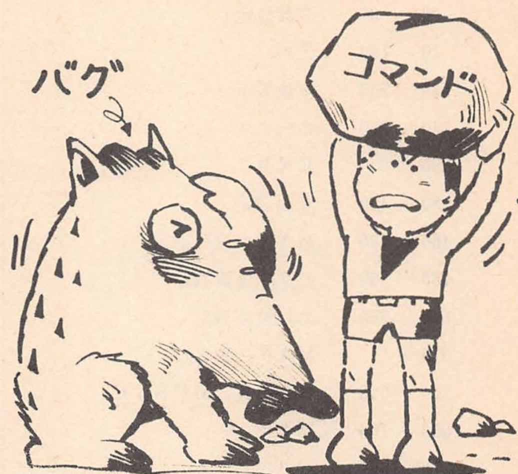
```
10 CLS:COLOR,,4,0:CURSOR 14,10:PRINT"ﾁｪﾘ-":COLOR,,5:GOSUB 400:CURSOR 19,10:PRINT
"ｱﾙﾊﾞｲﾄ":FOR I=0 TO 5:MUSIC M1$+M3$:NEXT I:CLS:GOSUB 470
20 REM--- ｼﾞﾌﾞﾝｦ ｳｺﾞｶｽ ---
30 GOTO 110
40 SC=SC+INT(RND(1)*15)+1:CH=CH+1:MUSIC M4$
50 COLOR,,7:CURSOR 36,7:PRINT USING"##";CH
60 CURSOR 30,4:PRINT USING"########";SC:RETURN
70 P1=PEEK(VR+MX+1+40*MY):P2=PEEK(VR+MX+40*(MY+1)):P3=PEEK(VR+MX+2+40*(MY+1))
80 IF(P2=71)+(P3=71)GOSUB 40:RETURN
90 IF(P1=207)GOSUB 310:RETURN
100 CURSOR MX,MY:PRINT SP$:RETURN
110 GOSUB 70:GOSUB 100:GET KE$:IF KE$="" GOTO 160
120 IF(KE$="↑")*(MY>1)THEN MY=MY-1
130 IF(KE$="↓")*(MY<22)THEN MY=MY+1
140 IF(KE$="←")*(MX>1)THEN MX=MX-1
150 IF(KE$="→")*(MX<26)THEN MX=MX+1
160 COLOR,,5:GOSUB 70:CURSOR MX,MY:PRINT C2$;
170 IF CH=25 GOSUB 350:GOTO 20
180 REM--- ﾎﾞ-ﾙｦ ｳｺﾞｶｽ ---
190 IFS1=TETHEN COLOR,,3:CURSOR RX,RY:PRINT" ":RX=RX+SGN(MX+1-RX):RY=RY+SGN(MY-R
Y):CURSOR RX,RY:PRINTCHR$(104):S1=0
200 IF(S1=0)+(S1=1)THENS1=S1+1
210 CURSOR TX,TY:PRINT" ":COLOR,,4:R=INT(RND(1)*4)+1
220 IF(R=1)*(TX>1)THENTX=TX-1
230 IF(R=2)*(TX<28)THENTX=TX+1
240 IF(R=3)*(TY>1)THENTY=TY-1
250 IF(R=4)*(TY<22)THENTY=TY+1
260 CURSOR TX,TY:PRINTCHR$(104)
270 IFRO<5GOTO 20
280 RA=INT(RND(1)*6)+1
290 IFRA>3THENCOLOR,,1:CURSOR UX,UY:PRINT" ":UX=UX+SGN(MX+1-UX):UY=UY+SGN(MY-UY)
:CURSOR UX,UY:PRINTCHR$(104)
300 GOTO 20
310 REM--- ﾔﾗﾚﾀ ! ---
320 MI=MI-1:CH=0:COLOR,,3:CURSOR MX,MY:PRINT"┌ØX┐▓▓▓▓[┴]☼":RX=1:RY=1:TX=20:TY=12
:MX=15:MY=12:TEMPO 6:MUSIC M2$+M1$:TEMPO 7:CLS
330 IFMI=0GOTO 560
340 GOSUB 470:FOR I=0 TO 3:MUSIC M1$+M3$:NEXT I:RETURN
350 REM--- ﾒﾝｸﾘｱ ---
360 TEMPO 6:FOR I=0 TO 4:MUSIC M4$+M3$+M1$+M2$+M3$:NEXT I:TEMPO 7:CLS
370 B=INT(RND(1)*1000)+1:CURSOR 12,7:PRINT"BØONUS:☼";B;" PØTS.☼":FOR I=0 TO 2000
:NEXT I:SC=SC+B
380 CLS:CH=0:RX=1:RY=1:TX=20:TY=12:MX=15:MY=12:RO=RO+1:UX=10:UY=20:FOR I=0 TO 3:
MUSIC M2$+M4$:NEXT I
390 GOSUB 470:RETURN
400 REM--- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---
410 C1$="ﾉｲ ":C2$="┌O┐▓▓▓▓[┴]":C3$="●●"
420 SP$="    ▓▓▓▓    "
430 SC=0:MX=15:MY=12:CH=0:RO=1:TX=20:TY=12:S1=0:RX=1:RY=1:UX=10:UY=20:MI=3:TE=2:
POKE $3444,0:TEMPO 7
440 VR=53248
450 M1$="+#B0+G0":M2$="+G0+D0+C0C0-C1"
460 M3$="+A0-#A0":M4$="-C0-#D1":RETURN
470 REM--- ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ---
480 COLOR,,6:CURSOR 30,0:PRINT"HI-SCORE":CURSOR 30,1:PRINT USING"########";HI:CU
RSOR 33,3:PRINT"SCORE":CURSOR 30,4:PRINT USING"########";SC
490 CURSOR 34,6:PRINT"ﾁｪﾘ-":CURSOR 36,7:PRINT USING"##";CH
500 CURSOR 34,9:PRINT"LEFT":CURSOR 36,10:PRINT USING"##";MI
510 CURSOR 33,12:PRINT"ROUND":CURSOR 33,13:PRINT USING"#####";RO
520 COLOR,,4:FOR I=0 TO 29:CURSOR I,0:PRINT"╳";:CURSOR I,24:PRINT"╳";:NEXT I
530 FOR I=1 TO 24:CURSOR 0,I:PRINT"╳";:CURSOR 29,I:PRINT"╳";:NEXT I
540 FOR I=1 TO 22:R=INT(RND(1)*27)+1:COLOR,,4:CURSOR R,I:PRINT C1$:COLOR,,2:CURS
OR R,I+1:PRINT C3$:NEXT I:RETURN
550 REM--- ｹﾞ-ﾑ ｵ-ﾊﾞ- ---
560 FOR I=0 TO 55:CO=INT(RND(1)*7)+1:COLOR,,CO:PRINT" GAME OVER ";:MUSIC M3$:NEX
T I
570 COLOR,,7:CURSOR 9,17:PRINT USING"YOUR SCORE:########";SC
580 IFSC>HITHENHI=SC:COLOR,,6:CURSOR 11,19:PRINT"YOUR HI-SCORE !!"
590 COLOR,,5:CURSOR 5,21:PRINT"TØRY ☼AØGAIN ☼TØO ☼HØIT [☼Y] KØEY☼"
600 GET K$:IF K$="Y" GOTO 10
610 IF K$="N" THEN POKE $3444,255:CLS:END
620 GOTO 600
```


★編集部の頭脳に挑戦するベーマガ・ショック！今月は影さんです。第１問：パソコンでよく暴走するのは？影：すべてのパソコン！答え：Ｘ１ターボ!!失礼しやした。(愛知県知多郡・杉浦幸雄14才)……【影：そうだろ！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用 (※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

RUIN

松本　ちまき



STORY

「♪パッパッパーバグがでるー♪」と歌いながら，あなたはゲームを作っていた。すると突然，エラーがでたではないか。しょうがないから，ひたすらバグとりを始めたのであった。

遊びかた

↑↓←→で上下左右に移動します。コマンドを押してバグをつぶしてください。10画面(40画面あります)ごとにSCOREが300点加算され，MANが1人増えます。命はMANが1になったときにでて，それを取るとMANが1人増えます。

CHECKER FLAG

影：いかにも，MZ-700といった画面ですね。最初は，何だこれ？　という感じで，ゲームをやってたんだけど，面をクリアするごとに変わるいろんな画面配置に，思わず興奮してしまいました。ウハウハ!

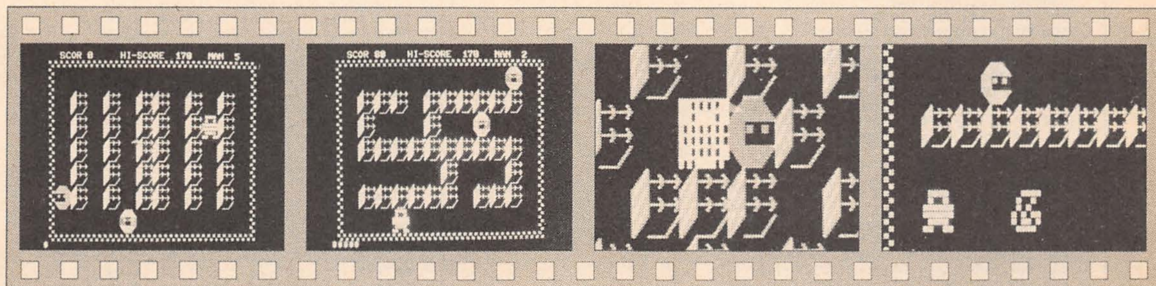
編：40面まであるというから，みんなも，がんばってやってごらん。

プログラムについて

アスキー・コードの208～222のキャラクタを，10行のところでディスプレイ・コードの241～255のキャラクタに代えています。これをもとにもどすときはGOTO1150です。

《第1表》主な変数

P( )	画面の状態	AR	バグの数
X( ), Y( )	バグの座標	MA	MANの数
X, Y	MANの座標	SE	ROUND
SX, SY	バグの方向	M$	MAN
Z, V	MANの方向	A$( )	バグ
SC	スコア	B$	COMMAND
HI	ハイ・スコア	T$	命
M0	&HC25	S$	わく
M1	&HC7C	D$	わく
M2	&HC7D	I$	INKEY



《写真1》これが1面目の画面です

《写真2》こんな画面も!これは5面目なのです

《写真3》おっと，バグにつかまっちゃった!

《写真4》上がバグ。左下が自分。右下が命です

★ベーマガを水につっこんでしまった。僕はその後，火であぶり，重しを上にのせて，けんめいにもとにもどそうとした。ちなみに，このハガキもぬれました。(岩手県・向川原学13才)……【影：あぶり出しのハガキかな？ボーッ】

《第２表》プログラムの説明

10〜	キャラクタ変更
20〜 30	変数設定
40〜 120	デモ
130〜 230	変数設定
240〜 270	ボーナス
290〜	END？
280〜 450	画面設定
460〜 470	MANの位置設定
480〜 530	バグの位置設定
540〜 560	命の位置設定
570〜	MANの数表示
580〜 590	BACK MUSIC
600〜 700	MAN
710〜 890	バグ
900〜 980	COMMAND
990〜1120	GAME OVER
1130〜1140	位置の設定
1150〜1160	END
1170〜1200	MUSIC DATA
1210〜1600	SCREEN DATA

RUINのプログラム・リスト

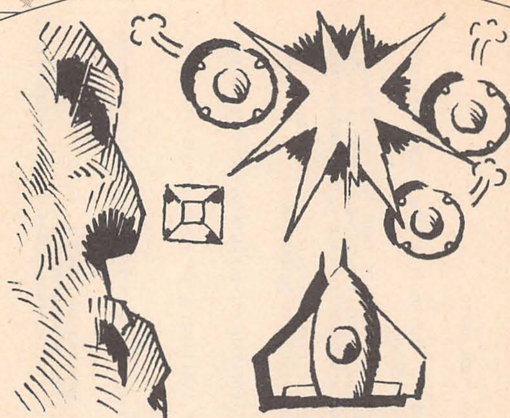
```
10 FORI=0TO14:POKE&H12D5+I,241+I:NEXT
20 CONSOLE:COLOR,7:CLS:DEFINT A-Z
30 DIM P(11,6),H(51),L(51):M0=&HC25
40 M1=&HC7C:M2=&HC7D:FORI=0TO51
50 READU$:PLAY7,U$+"1":COLOR(I MOD 7)
60 CURSOR10,5:PRINT"£火£■■■£ £■■■£火円"
70 CURSOR14,5:PRINT"£ £■■■£ £■■■分£±"
80 CURSOR18,5:PRINT"月£日■■■ £ ■■■±£*"
90 CURSOR22,5:PRINT"£*£■■■£££■■■£月£"
100 H(I)=PEEK(M2):L(I)=PEEK(M1):NEXT
110 CURSOR12,17:PRINT"HIT ANY KEY!";
120 I$=INKEY$(1):HI=PEEK(&HCFF0)*10
130 C$="   ■■■  ■■■   "
140 B$="◢▒■■■▒■■■◤_/"
150 M$="時火木■■■£££■■■¥火円"
160 A$(0)="◢◣■■■日日■■■◥◤"
170 A$(1)="◢◣■■■月月■■■◥◤"
180 T$="生火土■■■金金分■■■年£金"
190 R$=CHR$(11,26,7,7,7)
200 S$=STRING$(38,"年")
210 D$=STRING$(21,"年■")
220 RESTORE 1210:MA=5:SE=0:SC=0:PLAY7
230 IFSE/10>INT(SE/10) OR SE<1 THEN 280
240 CURSOR17,10:PRINT"   BONUS !!   "
250 FORI=1TO300:CURSOR7,0:PRINTSC+I
260 POKEM2,150-I/2:CALLM0:NEXT
270 SC=SC+300:MA=MA+1:PLAY"R9R9"
280 SE=SE+1:AR=2:Q=0
290 IF SE=41 THEN 1090
300 FORI=1TO10:READD(I):NEXT
310 COLOR1,0:CLS:FORI=0TO11
320 FORJ=0TO6:P(I,J)=0:NEXTJ,I
330 FORI=1TO10:V$=BIN$(D(I))
340 V$=LEFT$("00000",5-LEN(V$))+V$
350 FORJ=1TO5:E$=MID$(V$,J,1)
360 IF E$="0" THEN 380 ELSE P(I,J)=1
370 CURSORI*3+2,J*3+2:PRINTB$
380 NEXTJ,I
390 CURSOR1,1:PRINTS$
400 CURSOR1,2:PRINTD$
410 CURSOR1,23:PRINTS$
420 CURSOR38,2:PRINTD$
430 COLOR5:PRINT"■   SCORE        HI-SCORE
      MAN":COLOR7:CURSOR23,0:PRINT HI
440 CURSOR7,0:PRINT SC:FORI=0TOSE-1
450 POKE&HD3C0+I,107:POKE&HDBC0+I,80
460 NEXT:GOSUB 1130:X=A:Y=B:P(X,Y)=2
470 CURSORA*3+2,B*3+2:COLOR7:PRINTM$
480 COLOR2:FOR I=1 TO AR
490 GOSUB 1130
500 IF X+3>A AND X-3<A THEN 490
510 IF Y+3>B AND Y-3<B THEN 490
520 CURSORA*3+2,B*3+2:PRINTA$(0)
530 P(A,B)=3:X(I)=A:Y(I)=B:NEXT
540 IF MA>1 THEN 570
550 GOSUB 1130:P(A,B)=4
560 CURSORA*3+2,B*3+2:COLOR6:PRINTT$
570 COLOR7:CURSOR34,0:PRINT MA
580 POKEM1,L(Q),H(Q):CALLM0:Q=Q+1
590 A$=A$(Q MOD2):IF Q>51 THEN Q=0
600 I$=INKEY$(0):IF I$="" THEN 710
610 Z=(I$="■")-(I$="■"):W=Z+X
620 V=(I$="■")-(I$="■"):R=V+Y
630 IF W>11 OR W<0 THEN 710
640 IF R>6 OR R<0 THEN 710
650 ON P(W,R)+1 GOTO 670,900,670,710
660 PLAY"C0DFDC":MA=MA+1
670 P(X,Y)=0:CURSORX*3+2,Y*3+2:PRINTC$
680 X=W:Y=R:P(X,Y)=2
690 CURSORX*3+2,Y*3+2:COLOR7:PRINTM$
700 IF AR=0 THENPLAY"R9":GOTO230
710 FOR I=1 TO 2
720 IF P(X(I),Y(I))<3 THEN 890
730 IF RND(1)<.5 THEN 750
740 SX=RND(1)*2-1:SY=RND(1)*2-1:GOTO770
750 SX=(X(I)>X)-(X(I)<X)
760 SY=(Y(I)>Y)-(Y(I)<Y)
770 E=X(I)+SX:F=Y(I)+SY
780 IF E>11 OR E<0 THEN 870
790 IF F>6 OR F<0 THEN 870
800 ON P(E,F)+1 GOTO840,870,810,870,840
810 COLOR0,7:CURSORX*3+2,Y*3+2:PRINTM$
820 PLAY"C0DC1DC2DC4DR9R0":MA=MA-1
830 COLOR7,0:IF MA=0 THEN 990 ELSE 310
840 P(X(I),Y(I))=0
850 CURSORX(I)*3+2,Y(I)*3+2:PRINTC$
860 X(I)=E:Y(I)=F:P(E,F)=3
870 COLOR2:A=X(I):B=Y(I)
880 CURSORA*3+2,B*3+2:PRINTA$
890 NEXT:GOTO570
900 IF W+Z>11 OR W+Z<0 THEN 710
910 IF R+V>6 OR R+V<0 THEN 710
920 IF P(W+Z,R+V)=1 THEN 710
930 IF P(W+Z,R+V)=3 GOSUB 970
940 POKEM1,0,1:CALLM0:P(W+Z,R+V)=1
950 CURSOR(W+Z)*3+2,(R+V)*3+2:COLOR1
960 PRINTB$:BEEP0:GOTO 670
970 SC=SC+10:PLAY"C0DF1GB2R0":AR=AR-1
980 COLOR7:CURSOR7,0:PRINT SC:RETURN
990 COLOR0,1:POKE39,5:PRINTR$
1000 COLOR,5:POKE39,14:PRINTR$:COLOR,7
1010 POKE39,4:PRINTR$:POKE39,0:PRINTR$
1020 IF SC<HI THEN 1070
1030 HI=SC:COLOR2,0
1040 POKE&HCFF0,HI/10
1050 CURSOR10,12:PRINT"   HISCORE!!   "
1060 PLAY5,"B2RDRBRDRFRFRF4R8":COLOR0,7
1070 CURSOR10,12:PRINT"PLAY AGAIN? Y/N"
1080 IFINKEY$(1)<>"N"THEN 220 ELSE 1150
1090 PLAY5,"C1DEFGAB+C":COLOR2,6
1100 PRINT"■■■!  ♠アンタノ カチ ♥バ゛グ゛♠ノマケ !♥
1110 PRINT"■♠コノ ♥GAME ♠ニモ ヘイワカ゛ オトズ゛レタ.
1120 PLAY"CE3GAGABAGCR9R9":GOTO 990
1130 A=RND(1)*11:B=RND(1)*6
1140 IF P(A,B)>0 THEN 1130 ELSE RETURN
1150 FORI=0TO14:POKE&H12D5+I,208+I:NEXT
1160 COLOR7,0:CLS
1170 DATA G,G,F,F,E,E,E,E,D,E,F,D,C
1180 DATA C,C,C,E,F,G,E,D,E,F,D,E,F
1190 DATA G,E,D,E,F,D,G,G,F,F,E,E,E
1200 DATA E,D,E,F,D,C,C,C,C,R,R,R,R
1210 DATA 31,00,31,00,31,31,00,31,00,31
1220 DATA 10,21,10,21,10,21,10,21,10,21
1230 DATA 27,10,27,17,27,27,17,27,10,27
1240 DATA 23,20,20,07,17,17,28,05,05,29
1250 DATA 29,21,21,05,29,23,20,21,21,23
1260 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1270 DATA 27,10,10,10,10,10,10,10,10,14
1280 DATA 03,04,00,20,11,00,04,15,04,07
1290 DATA 08,29,09,30,08,16,08,00,29,00
1300 DATA 17,22,16,28,00,11,08,31,08,11
1310 DATA 27,04,04,27,00,00,27,04,04,27
1320 DATA 27,18,00,13,27,27,22,00,09,27
1330 DATA 31,08,04,08,31,00,19,21,21,25
1340 DATA 31,31,20,20,20,22,22,21,29,09
1350 DATA 30,31,01,01,01,01,01,01,31,30
1360 DATA 00,00,17,17,31,31,17,17,00,00
1370 DATA 31,31,16,24,12,06,03,01,31,31
1380 DATA 07,00,18,16,21,21,16,18,00,07
1390 DATA 14,14,04,21,31,31,21,04,14,14
1400 DATA 04,24,04,11,01,01,11,04,24,04
1410 DATA 21,04,04,14,31,21,31,14,21,21
1420 DATA 10,17,10,21,17,17,21,10,17,10
1430 DATA 12,12,19,19,12,12,19,19,12,12
1440 DATA 10,27,00,31,14,14,31,00,27,10
1450 DATA 10,17,02,23,14,14,23,02,17,10
1460 DATA 24,30,01,06,08,06,01,02,04,03
1470 DATA 00,03,01,06,02,12,04,24,08,00
1480 DATA 21,00,21,00,21,21,00,21,00,21
1490 DATA 04,08,04,02,04,08,04,02,04,08
1500 DATA 04,16,04,01,04,16,04,01,16,04
1510 DATA 08,16,02,01,08,16,02,01,08,16
1520 DATA 27,27,27,00,27,31,27,00,27,27
1530 DATA 17,10,10,00,21,21,00,10,10,17
1540 DATA 27,27,27,27,31,27,27,27,27,27
1550 DATA 01,02,04,08,16,16,08,04,02,01
1560 DATA 21,31,10,31,21,21,17,27,14,04
1570 DATA 14,10,27,00,00,00,00,27,10,14
1580 DATA 17,10,00,00,04,04,00,00,10,17
1590 DATA 17,00,00,00,00,00,00,00,00,17
1600 DATA 00,00,00,00,04,04,00,00,00,00
```


★辞書で「影」をひいてみよう。意味の一つに，「離れずにいつまでもつきそうもの」とある。もしや…!?（神奈川県横浜市・佐藤　剛13才）……【編：ちょっと影さん，トイレまでついてこなくていいよ。影：昔のクセなんだ！】

MZ-1500用

MIKU

美紅(Y.M.C)



♥ハロー!!♥

ハロー!! 美紅で〜す♥
今回は，ＭＺ－1500のシューティング・ゲームを紹介しちゃいます。

♥あっそびましょ!!♥

ＲＵＮすると，ず〜っとデモ画面がでています。スペース・キーでゲーム・スタートです。

キー操作は，カーソル・キーで左右に移動します。ミサイルは，自動的に発射されます。これで敵をやっつけちゃってください。

もし，敵にぶつかっちゃうとアウトです。それから，エネルギーがなくなってもアウトです。

ここだけの話ですが，隠れキャラもあるので，がんばってください。

えっ？ もう終わりなの？

それでは，また会いましょう。サ・ヨ・ナ・ラ♥

★参考文献

ウチの会長さんの作られたゲームなど。



by ばいふあむ

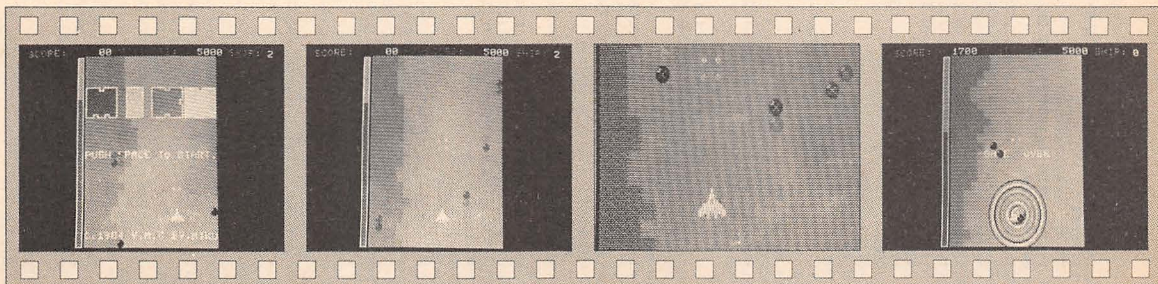
評…この懸賞金は，ちょっと安いんじゃない？(影)

CHECKER FLAG

編：ＭＺ－1500にも，こういったシューティング・ゲームの投稿がきましたね。

影：電話やハガキで，読者からも希望があったんだよね。1500でゼビウスもどきのゲームをやりたいんだが，自分じゃ作れないって……。もち，私にも作れるわけないから，ついつい夢中になっちゃって，仕事を忘れてしまったのだ。

編：これくらいのゲームを参考にして，みんなも作ってみたらいいよ。



《写真１》タイトル画面。キレイな画面ですね

《写真２》隠れキャラもあるぞ！ さあ，ファイト！

《写真３》敵のキャラも，いろいろみたいですね

《写真4》この爆破画面に，おもわずうっとり！

★ワンテク：Ｐ６で，ＰＯＫＥ＆ＨＦＡ60，000とすると，ＲＵＮできなくなります。これを入力前に実行すると大変！直しかたがわかりません…。(埼玉県川越市・相馬一紀13才)……【影：ここは私のでる幕ではないようだネ。】

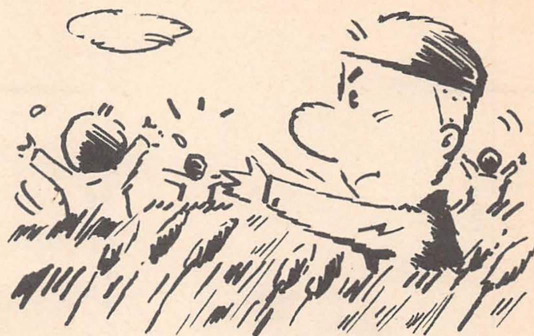
```
10 CLR:INIT"CRT:G":CLS3:LIMIT$CEFF:GOSUB690:PAL 0,1,2,0,4,5,6,7:PRTY 2:HS=500:MU
SIC INIT:TEMPO7
20 DIM TX(4),TY(4),T1(4)
30 FOR Y=1TO24:FOR X=10TO29:CCOLOR X,Y,4,1:NEXT X,Y:N=1
40 REM ♥♥ DEMO ♥♥
50 CLS2:LINE[7]81,40,97,40,97,43,102,43,102,40,118,40,118,70,109,70,109,67,104,6
7,104,70,95,70,95,67,90,67,90,70,81,70,81,40
60 PAINT[2]82,41,7:BOX[7]130,40,150,70,6
70 LINE[7]161,40,177,40,177,43,182,43,182,40,198,40,198,52,195,52,195,57,198,57,
198,70,182,70,182,67,177,67,177,70,161,70,161,40
80 PAINT[4]162,41,7:LINE[7]201,40,217,40,217,43,222,43,222,40,238,40,238,70,201,
70,201,40:PAINT[5]202,41,7
90 NO=2:X=10:Y=13:A$="PUSH SPACE TO START.":GOSUB620:Y=23:A$="C.1984 Y.M.C BY.MI
KU":GOSUB620
100 RO=0:DE=1:GOTO150
110 REM ♥♥ S1 ♥♥
120 CLS2:RO=0:DE=0:SC=0
130 MUSIC"SOM5O1C1#CD#CC3O2A1#AB+C+E+#D+D+#C+C";"SOM5O1C1-A-#A-B-#A-A3C1#CD#DO2+
#C+CB#AA"
140 REM ♥♥ S2 ♥♥
150 BOX[7]70,9,77,199,2
160 X=19:FPRINT[X,20]1,2:FPRINT[X,21]3,4
170 MY=19:SL=0:SY=0:KI=0:NE=10
180 FOR I=0TO4:TY(I)=0:NEXT I
190 PRINT[6]"■ SCORE";:PRINT[7]":";:PRINTUSING"######";SC;:PRINT"0";:PRINT[2]" H
I-SCORE";:PRINT[7]":";:PRINTUSING"######";HS;:PRINT"0";:PRINT[4]" SHIP";:PRINT[7
]":";:PRINTUSING"##";NO
200 REM ♥♥ SCRO ♥♥
210 SL=1-SL:IF SL GOTO250 ELSE CURSOR 10,1:FOR J=0TON:PRINT[4,1]"▒";:NEXT J:PRIN
T[4,1]"  ":N=N+INT(RND(1)*3)-1:N=N+(N>0)-(N<8)
220 USR($CFF0):KI=KI+1:IF KI=100 THEN RO=RO+1:KI=0:IF RO=5 THEN RO=0
230 GOTO250
240 REM ♥♥ SHIP ♥♥
250 IF DE=0 THEN USR($CFE0):A=PEEK($CFEF) ELSE A=19+INT(RND(1)*2):GET A$:IF A$="
 " GOTO120
260 IF A>0 THEN FPRINT[X,20]0,0:FPRINT[X,21]0,0:FPRINT[X,MY]0,0:X=X+(A=20 AND X>
10)-(A=19 AND X<28):FPRINT[X,20]1,2:FPRINT[X,21]3,4
270 FPRINT[X,MY]0,0:MY=MY-1:IF MY<1 THEN MY=19
280 FPRINT[X,MY]5,5
290 IF SY=0 GOTO350
300 REM ♥♥ S.F ♥♥
310 FPRINT[SX,SY]0,0:FPRINT[SX,SY+1]0,0:SY=SY+1:IF SY=24 THEN SY=0:GOTO350
320 IF(SX=X)*(SY=20)THEN NO=NO+1:CURSOR 37,0:PRINT[7]USING"##";NO:SY=0:MUSIC"O3D
OFGA+C+D+FDFGA+C+D+FFGA+C+D+F+G":GOTO340
330 FPRINT[SX,SY]16,17:FPRINT[SX,SY+1]18,19
340 FPRINT[X,20]1,2:FPRINT[X,21]3,4
350 LINE[1]71,NE,76,NE:NE=NE+1:IF NE=199 GOTO640
360 ON RO+1 GOTO380,380,540,380,540
370 REM ♥♥ ZIKART 1OR2 ♥♥
380 FOR I=0TO4:IF(TY(I)=0)*(KI<85)THEN IF INT(RND(1)*12)=0 THEN TX(I)=10+INT(RND
(1)*20):TY(I)=INT(RND(1)*13)+1:T1(I)=0:NOISE"O6B1":GOTO410 ELSE GOTO440
390 IF TY(I)=0 GOTO440
400 FPRINT[TX(I),TY(I)]0:TY(I)=TY(I)+1:TX(I)=TX(I)+(T1(I)*(SGN(RO-1)+1)):IF(TY(I
)=25)+(TX(I)<10)+(TX(I)>29)THEN TY(I)=0:GOTO440
410 IF(TY(I)>MY-2)*(TY(I)<MY+3)*(TX(I)>X-1)*(TX(I)<X+2)THEN FPRINT[X,MY]0,0:FPRI
NT[TX(I),TY(I)]20:MY=19:NOISE"O4B1AGF";"O3B1AGF":S1=5*(RO+1):GOSUB460:FOR J=1TO6
:GOSUB510:NEXT J:FPRINT[TX(I),TY(I)]0:TY(I)=0:GOTO440
420 FPRINT[TX(I),TY(I)]6+SGN(RO):IF INT(RND(1)*5)=0 THEN T1(I)=SGN(X-TX(I))
430 IF((TX(I)=X)+(TX(I)=X+1))*(TY(I)>19)*(TY(I)<23)GOTO640
440 NEXT I:GOTO210
450 REM ♥♥ SCORE ♥♥
460 IF DE=1 THEN RETURN ELSE SC=SC+S1:CURSOR 7,0:PRINT[7]USING"######";SC
470 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR 24,0:PRINT[7]USING"######";HS
480 IF(SC/10/10=INT(SC/10/10))*(SC>100)THEN SY=1:SX=10+INT(RND(1)*19):S1=1:GOTO4
60
490 RETURN
500 REM ♥♥ NENRYOU ♥♥
510 LINE[2]71,NE,76,NE:NE=NE-1:IF NE=9 THEN NE=10
520 RETURN
530 REM ♥♥ BAKI ♥♥
540 FOR I=0TO4:IF(TY(I)=0)*(KI<85) THEN IF INT(RND(1)*12)=0 THEN TX(I)=10+INT(RN
D(1)*19):TY(I)=1:T1(I)=0:GOTO570 ELSE GOTO600
550 IF TY(I)=0 GOTO600
560 FPRINT[TX(I),TY(I)]0,0:TY(I)=TY(I)+1:IF TY(I)=25 THEN TY(I)=0:GOTO600
570 IF(TY(I)>MY-2)*(TY(I)<MY+3)*(TX(I)>X-2)*(TX(I)<X+2)THEN FPRINT[X,MY]0,0:FPRI
NT[TX(I),TY(I)]8+T1(I),9+T1(I):MY=19:MUSIC"O5A0B";"O4A0B":S1=1:GOSUB460:FOR J=1T
O4:GOSUB510:NEXT J
580 FPRINT[TX(I),TY(I)]8+T1(I),9+T1(I):T1(I)=T1(I)+2:IF T1(I)=8 THEN T1(I)=0
590 IF(TX(I)-X)-2)*(TX(I)-X<2)*(TY(I)>19)*(TY(I)<23)GOTO640
600 NEXT I:GOTO210
610 REM ♥♥ C.G→P.C.G ♥♥
620 POSITION X*8,Y*8:FOR I=1TOLEN(A$):PATTERN[7],-8,FONT$(0,ASC(MID$(A$,I,1))):N
EXT I:RETURN
630 REM ♥♥ GAME OVER ♥♥
640 FOR I=0TO35:CIRCLE[RND(1)*8]X*8+8,168,I:NOISE"O4"+CHR$(65+RND(1)*7)+"0":NEXT
 I:IF DE=1 GOTO50
650 NO=NO-1:IF NO>-1 THEN CLS2:GOTO150
660 X=15:Y=13:A$="GAME  OVER":GOSUB620
670 MUSIC"SOM5O1+F3+#F+G+#G5+A3+#A5+B6+G3O3C6-G5C9RRR";"V12SOM5O1+C5R3B5R3#A5R3A
5R3#G5R3G5R3C9RRR":MUSIC WAIT:GOTO50
680 REM ♥♥ DATA ♥♥
690 FOR I=$CFF0TO$CFFF:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT I
700 FOR I=$CFE0TO$CFE6:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT I
710 FOR I=1TO20:READ A$:B$="":FOR J=1TO47STEP2:B$=B$+CHR$(VAL("$"+MID$(A$,J,2)))
:NEXT J:FONT$(3,I)=B$:NEXT I
720 RETURN
730 REM - ｽｸﾛｰﾙ -
740 DATA D3,E3:   REM  OUT($E3),A
750 DATA 21,BF,D3:REM  LD HL,D3BF
760 DATA 11,E7,D3:REM  LD DE,D3E7
770 DATA 01,97,03:REM  LD BC,0397
780 DATA ED,B8:   REM  LDDR
790 DATA D3,E1:   REM  OUT($E1),A
800 DATA C9:      REM  RET
810 REM - GET KEY -
820 DATA CD,1B,00:REM  CALL 001B
830 DATA 32,EF,CF:REM  LD(CFEF),A
840 DATA C9:      REM  RET
850 REM - CHR -
860 DATA 000101010303070F000101010303021200010101030306OE
870 DATA 00000000808OC0E00000000080808090000000008080C0E0
880 DATA 3F3F7FFFFDE50400171752D2D4D404003F3F7FFFFDE50400
890 DATA F8F8FCFE7E4E4000D0D0949656564000F8F8FCFE7E4E4000
900 DATA 000000010281000000000001038100000000000102810000
910 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C3C7EFFFFFFFF7E3C0020400000000000
920 DATA 3C7EDBE7E7DB7E3C3C7EFFFFFFFF7E3C0020400000000000
930 DATA 7F7F7F7F7F7F7F7F00000000000000007F7F7F7F7F7F7F7F
940 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE0000000000000000FEFEFEFEFEFEFEFE
950 DATA 00007F7F7F3F1F0F000000007F3F1F0F00007F7F00000000
960 DATA 0000FEFEFEFCF8F000000000FEFCF8F00000FEFE00000000
970 DATA 0000007F7F00000000000000000000000000007F7F000000
980 DATA 000000FCFC00000000000000000000000000FCFC000000
990 DATA 0F1F3F7F7F7F000000000000007F7F00000F1F3F7F00000000
1000 DATA F0F8FCFEFEFE000000000000FEFE0000F0F8FCFE00000000
1010 DATA 0000000000000000000000003C66603C0600000000000000000
1020 DATA 00000000000000000000080E0F8FEF80000080E0F8FEF8
1030 DATA 00000000000000000663C000101000000000000000101000000
1040 DATA 000000000000000000E08080C0C0000000E08080C0C0000000
1050 DATA 00000000000000000085085A1C3E9D085104004208 1C880010
1060 REM ♥♥   MIKU  GAME   ♥♥
1070 REM ♥♥ BY.MIKU&MASAMI ♥♥
1080 REM ♥♥(ﾖﾅｺﾞMZﾏｲｺﾝｸﾗﾌﾞ)♥♥
```

★はとぽっぽのＯＦコーナー活用シリーズ：ＯＦのページ数を番号にして，１冊分使ってペーパー・アドベンチャーにする。(三重県名張市・**はとぽっぽ13才**)……【影：〇〇➡60。一同：バカ➡89。一同：バカ。(無限ループ)。】

MZ-80B/2000/2200用

小麦畑でつかまえて

ホールデンJr.



簡単なゲームさ

ここは，小麦畑です。アルファベットが26人の子供で，君はそれを順番につかまえればいいんだよ。

《第1表》点数のしくみ

キャッチ	POINT	+30
ミス・キャッチ		−5
小麦		−1
スペード		−10
わく		−面数
5キー		−面数
クリア		×面数

テン・キーの1〜9で操作するんだけど，5を押せばスタートした位置にもどれる。

POINTがマイナスになるとゲーム・オーバーだからね。

それから，プログラムについては何も言わないことにするよ。

リストを見れば，僕が何を言いたいのかわかるよね。



by A・H・O

評…私は知〜らないっと（影）



by クンケ

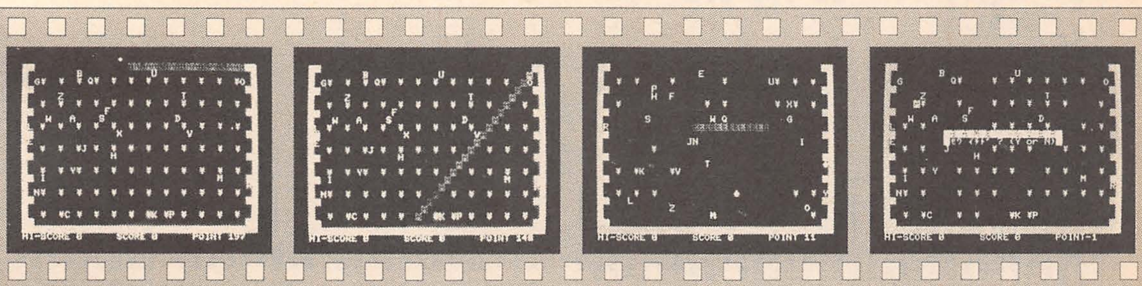
評…愛のムチ！（編集長）もっとー（影）

CHECKER FLAG

影：このタイトルは，あの青春小説「ライ麦畑でつかまえて」をもじったものですね。私って，教養あるでしょ。

つぐ美：何，言ってんのよ。今，私が教えてあげたばかりじゃない。

編：まあまあ。このゲームはむずかしいぞ。



《写真1》さあ，スタート！むずかしいぞ　《写真2》ナナメにも動きます。スピードも速い　《写真3》アルファベットがなかなかとれないぞ　《写真4》ポイントがマイナスになると終わり！

★ワンテク集：L3MKIIで，スペース・キーを押しながら同時にMとBを押すと，キャップス・ロックがかかります。もちろんランプもつきますよ。（北海道川上郡・原田　亮13才）……【影：私の頭の中はランプが消えてますー。】

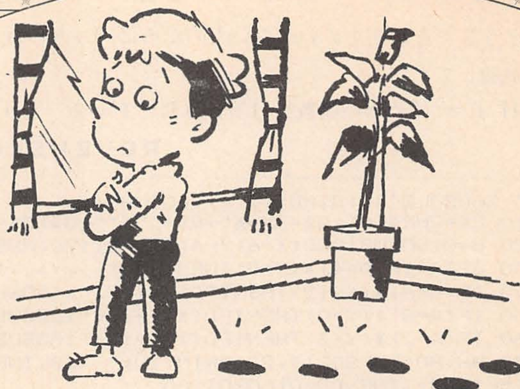
小麦畑でつかまえてのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE C40 : TEMPO 7 : POKE $953,0
20 DEF KEY(10)= POKE $953,$73↲
100 REM ──── ハイレツ
110 DIM HO$(25),HX(8),HY(8),K(9)
120 FOR I= 0 TO 25 : READ HO$(I) : NEXT
130 DATA [illegible]
140 FOR I= 1 TO 8 : READ HX(I) , HY(I) : NEXT
150 DATA 1,0, 1,-1, 0,-1, -1,-1, -1,0, -1,1, 0,1, 1,1
160 FOR I= 1 TO 9 : READ K(I) : NEXT
170 DATA 6,7,8,5,0,1,4,3,2
200 REM ──── ヘンスウ
210 MS= 1 : SC= 0
300 REM -----
310 PO= 200 : HO= 0 : XY= 1 : XX= 2 : YY= 1
400 REM ──── ガメン
410 CURSOR 0,0  : PRINT CHR$(6);"▒▒▒▒▒ THE CATCHER IN THE RYE ▒▒▒▒▒"
420 CURSOR 0,1  : PRINT      "▒▒                                  ▒▒"
430 FOR I= 0 TO 6
440 CURSOR 0,I*3 +2 : PRINT  "▒                                    ▒"
450 CURSOR 0,I*3 +3 : PRINT  "▒  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ¥  ▒"
460 CURSOR 0,I*3 +4 : PRINT  "▒▒                                  ▒▒"
470 NEXT
480 CURSOR 0,23 : PRINT      "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
490 CURSOR 0,24 : PRINT      "HI-SCORE          SCORE          POINT ";
500 GOSUB 2010 : GOSUB 2050 : GOSUB 2120
510 FOR I= 65 TO 90
520 CX= INT( RND(1)*38 ) +1
530 CY= INT( RND(1)*20 ) +2
540 IF CHARACTER$(CX,CY) <> " " GOTO 520
550 CURSOR CX,CY : PRINT CHR$(I);
560 NEXT
1000 REM ──── メイン
1010 IF PO < 0 GOTO 3000                     : REM END
1020 IF A = 5 GOTO 1120                      : REM 5
1030 X= XX + HX(XY) : Y= YY + HY(XY)
1040 XY$= CHARACTER$(X,Y)
1050 IF XY$ <> " " GOTO 1210                 : REM ショリ
1060 CURSOR XX,YY : PRINT " ";
1070 CURSOR X,Y : PRINT HO$(HO);             : REM ハヤスギ゛ルトキハ MUSIC "RO" ヲツケル。
1080 XX= X : YY= Y
1090 GET A : IF A <> 0 THEN XY= K(A)
1100 GOTO 1010
1110 REM ──── 5
1120 MUSIC "+F2"
1130 CURSOR XX,YY : PRINT " ";
1140 XY= 1 : XX= 2 : YY= 1 : A= 0
1150 CURSOR XX,YY : PRINT HO$(HO);
1160 PO= PO - MS
1170 GOSUB 2020
1180 GOTO 1010
1200 REM ──── ショリ
1210 IF XY$ = CHR$(HO+65)          GOTO 1320    : REM CATCH
1220 IF (XY$ > "A") * (XY$ < "[")  GOTO 1510    : REM MISS CATCH
1230 IF XY$ = "¥"                  GOTO 1610    : REM RYE
1240 IF XY$ = "♠"                  GOTO 1710    : REM SPADE
1250 REM --- OUT
1260 MUSIC "DO"
1270 XY= XY+4 +8*(XY>4)
1280 PO= PO - MS
1290 GOSUB 2020
1300 GOTO 1030
1310 REM --- CATCH
1320 IF XY$ = "Z" GOTO 2310                      : REM クリア
1330 MUSIC "+C1+D+E"
1340 PO= PO +30
1350 GOSUB 2020
1360 CURSOR X,Y : PRINT "♠";
1370 IF MS > 1 GOSUB 2210                        : REM ♠
1380 HO= HO +1
1390 GOSUB 1810
1400 GOTO 1030
1500 REM --- MISS CATCH
1510 MUSIC "+C1BA"
1520 PO= PO -5
1530 GOSUB 2020
1540 GOSUB 1810
1560 GOTO 1030
1600 REM --- RYE
1610 MUSIC "DOE"
1620 PO= PO -1
1630 GOSUB 2020
1640 GOTO 1060
1700 REM --- SPADE
1710 MUSIC "C2+C-C4"
1720 CURSOR X,Y : PRINT " ";
1730 PO= PO -10
1740 GOSUB 2020
1750 GOSUB 1810
1760 GOTO 1030
1800 REM +++
1810 XY= XY +3+INT( RND(1)*3 ) : IF XY > 8 THEN XY= XY -8
1820 IF CHARACTER$( XX+HX(XY),YY+HY(XY) ) <> " " GOTO 1810
1830 RETURN
2000 REM ──── トクテン
2010 REM --- POINT
2020 CURSOR 34,24 : PRINT PO;" ";
2030 RETURN
2040 REM --- SCORE
2050 CURSOR 22,24 : PRINT STR$(SC);STRING$(" ",6- LEN( STR$(SC)) );
2060 RETURN
2070 REM --- HI-SCORE
2080 FOR I= 0 TO 2
2090 CURSOR 0,24 : PRINT "HI-SCORE"; : MUSIC "+E2"
2100 CURSOR 0,24 : PRINT "HI-SCORE"; : MUSIC "E"
2110 NEXT
2120 CURSOR 8,24 : PRINT HS;
2130 RETURN
2200 REM ──── ♠
2210 FOR I= 2 TO MS
2220 SX= INT( RND(1)*38 ) +1
2230 SY= INT( RND(1)*20 ) +2
2240 S$= CHARACTER$(SX,SY)
2250 IF (S$ > "A") * (S$ < "[") GOTO 2220
2260 CURSOR SX,SY : PRINT "♠";
2270 NEXT
2280 RETURN
2300 REM ──── クリア
2310 MUSIC "CODEFGAB+C4"
2320 PO= PO +10
2330 GOSUB 2010
2340 SC= SC + PO*MS
2350 GOSUB 2050
2360 IF SC > HS THEN HS= SC : GOSUB 2080
2370 MS= MS +1
2380 MUSIC "R6R+C2R"
2390 GOTO 310
3000 REM ──── END
3010 CURSOR 10,10 : PRINT "■G A M E ■ O V E R■"
3020 CURSOR 10,11 : PRINT "■モウ イチト゛ ? (Y or N)■"
3030 MUSIC "C2-A-E-C5"
3040 GET A$ : IF A$ = "Y" GOTO 210
3050 IF A$ <> "N" GOTO 3040
3060 DEF KEY(10)= LOAD↲
3070 POKE $953,$73
3080 END
```

★タイニーゼビウスを持っている人へのダジャレ…ああっ，やられた！そんなことしたら，もったいにー。(富山県婦負郡・村田正啓13才)……【影：あたいにーまかしてみなさい。ぜったいにーがんばっちゃうたいにー。】

REVERSE

ゆきひろくん



はじめに

このゲームは，僕の自信作で，画面作成にかなり高度な，テクニックを使っています。ひまがあれば解読してください。

ゲームについて

このゲームは，84年3月号のＰＣ—6001用の「ＲＥＶＥＲＳＥ」というゲームをもとに作りました。

8246のキーで，(✲)を上下左右に移動させて，色を全部ぬればいいという，ごくごく簡単かつ単純なゲームです。しかし，ぬったところを通ると，もとにもどってしまいます。全部ぬると，つぎの面へいきます。

10面もあるので，なかなかあきないと思います。

画面下にＴＵＲＮというのがあります。これは，あともどりできる回数です。

また，ＴＩＭＥというところのすぐ上に線が引いてあります。この線をタイム・ゲージといい，ゲーム中に少しずつ減っていきます。

ＴＵＲＮや，タイム・ゲージがなくなると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

画面作成に特長があります。これは，16進数を10進数に変え，さらに２進数に直しています。この方法を使うと，ＢＡＳＩＣで，高速のパターン・エディタを作ることができます。また，このおかげで，ＤＡＴＡに使うメモリも少ないので，マシン語にＤＡＴＡを格納したら，ロードランナーみたいに，200画面も作れないことはないでしょう。

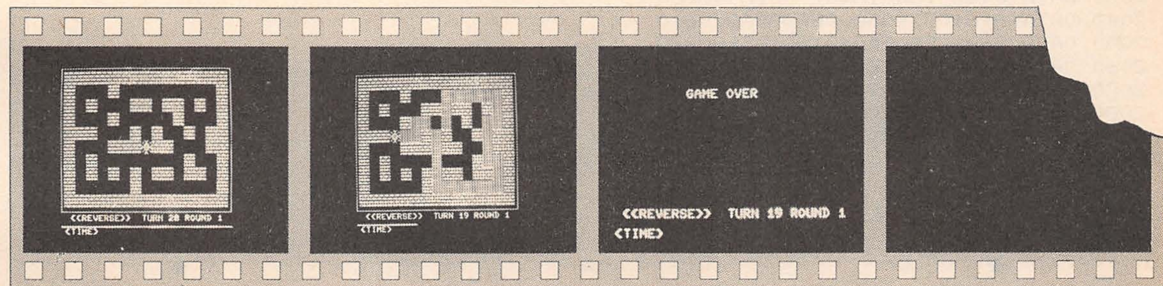
それから，どうしても，２Ｋバイト以内にプログラムをおさめたかったので，マルチ・ステートメントだらけですが，かんべんしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：非のうちどころのない，実によくできたプログラムだ！キャラは，16×16ドットで大きいし，迷路データ圧縮でリストも短く，10面まで用意されとる。ぜひ見習うべきだな。Very Good!!……。

編：おっ，久しぶりにDr.のおほめの言葉がでましたね。雪など降らなきゃいいが…。

影：雪といえば，すべる。すべるといえば，……。



《写真１》単なるペイント・ゲームではないのだ　《写真２》時間がない。急げ！むずかしいー　《写真３》時間オーバーでゲーム・オーバー

★友人のＵ君に,「ベーマガとは何でしょう？」と聞いたら,なんと！「別冊マーガレット」と答えたのだった。(香川県高松市・香西一憲13才)…【影：ズッコン！ベーマガに負けないベーマガを作ろう。編：ベーマガ争い！】

秘密ののぞき穴

どうしても10面までいかない人のために，つぎの行を追加してください。

11 R＝(始めたい面数)−1：FOR　I＝2　TO
R：READA＄：NEXT

また，時間が短かいという人は，70行のＴＩ＝ＴＩ−．3の．3のところを小さくしてください。

その他のところは変えないほうがいいと思います。

REVERSEのプログラム・リスト

```
 5 CONSOLEC40:DIMD(12,8):GOSUB1110
 10 Q$=CHR$(0):Q$="[illegible]"+Q$+"°°°"+Q$:Q$=Q$+Q$+Q$+Q$:TEMPO7
 20 G=0:GOSUB1000:X=6:Y=4:GOSUB1170:MUSIC"F5CECF3RFRF9":HH=-5:HO=10
 30 GETA:IF(A=4)*(X>0)THENIFD(X-1,Y)<>1GOSUB1120:X=X-1:HO=1:GOSUB1160
 40 IF(A=6)*(X<12)THENIFD(X+1,Y)<>1GOSUB1120:X=X+1:HO=3:GOSUB1160
 50 IF(A=8)*(Y>0)THENIFD(X,Y-1)<>1GOSUB1120:Y=Y-1:HO=2:GOSUB1160
 60 IF(A=2)*(Y<7)THENIFD(X,Y+1)<>1GOSUB1120:Y=Y+1:HO=4:GOSUB1160
 70 HH=HO:CURSOR19,22:PRINTTU;" ":BLINETI+3,189,TI+4,190:TI=TI-.3
 75 IFDD=1THENDD=0:GOTO1200
 80 IFTI<0THEN1250
 90 GOTO30
 1000 GRAPHI1,C,01:FORI=0TO9:POSITION8,I*16+8:PATTERN-16,Q$:POSITION232,I*16+8:P
ATTERN-16,Q$:NEXT
 1010 READA$:FORI=1TO26
 1020 V=ASC(MID$(A$,I,1))-48
 1030 J=I:G=G+4:IFV>16THENV=V-7
 1040 K=72:S=4:IFI/2=INT(I/2)THENK=8:J=J-1:S=0
 1050 Z=J/2-.5:D(Z,S+3)=0:IFV>7THENM=3:GOSUB1270
 1060 D(Z,S+2)=0:IFV>3THENM=2:GOSUB1270
 1070 D(Z,S+1)=0:IFV>1THENM=1:GOSUB1270
 1080 D(Z,S)=0:IFV>0THENM=0:GOSUB1270
 1090 POSITIONJ*8+16,K*2+INT(K/4.2)-9:PATTERN-16,Q$:NEXT:LINE4,4,4,172,252,172,2
52,4,4,4
 1100 CURSOR2,22:PRINT"<<REVERSE>>   TURN 20 ROUND";:LINE4,190,254,190:LINE4,189,
253,189:R=R+1:PRINTR:PRINT:PRINT" <TIME>";:TI=250:TU=20:RETURN
 1110 FORI=0TO31:READA:C$=C$+CHR$(A):NEXT:O$=STRING$(CHR$(0),32):B$="U7U7U7U7U7U
7U7U7":B$=B$+B$:RETURN
 1120 D(X,Y)=2-D(X,Y):IFD(X,Y)=0GOSUB1150:PATTERN-16,O$:G=G+1:GOTO1140
 1130 GOSUB1150:PATTERN-16,B$:G=G-1:IFG=0THENMUSIC"+C5+D+E+F+E+D+CFGC9":DD=1
 1140 RETURN
 1150 POSITIONX*16+24,Y*16+24:RETURN
 1160 IFABS(HO-HH)=2THENTU=TU-1:IFTU=0THEN1250
 1170 IFTU=1THENMUSIC"+C1+D+E"
 1180 GOSUB1150:PATTERN-16,C$:RETURN
 1200 IFR=10GOTO1220
 1210 GOTO20
 1220 CURSOR0,24:PRINT:PRINT"YOUR PLAY IS NICE!";:MUSIC"C5DEDEFEFG"
 1230 PRINT"    ﾏｲｯﾀ!!";:MUSIC"DEFEGRGRBDEFG9C5DEFG9R5FEDC":GRAPHC:GOTO1260
 1250 GRAPHC:CURSOR10,10:PRINT"GAME OVER":MUSIC"-C5DEFEDC-B9-G-E-C9"
 1260 PRINTCHR$(6):END
 1270 D(Z,S+M)=1:V=V-2^M:G=G-1:POSITIONJ*8+16,K+16*M+16:PATTERN-16,Q$:RETURN
 1300 DATA6,3,49,49,11,135,206,125,125,206,135,11,49,49,3,6,96,192,134,134,208,2
25,115,190,190,115,225,208,134,134,192,96
 2000 DATA086A005510DA0258520668421B
 2010 DATA086A0056107700DA026A28AA88
 2020 DATA1056107A00B5007622A80A5A18
 2030 DATA10465415D01A40770076445500
 2040 DATA10461057405A08EF00BA025610
 2050 DATA086A02E80F6D401BD105E80AB8
 2060 DATA086A00EB01744610D514426A08
 2070 DATA10462CA18D206E2A802B482A88
 2080 DATA085A5803E90C694318DD045610
 2090 DATA04754017E016406B28822E600A
```

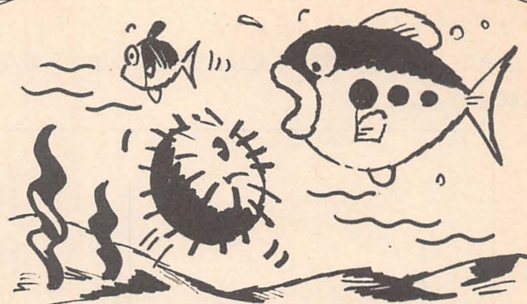
★　　　★　　　★

★ワンテク…M22で，スペース・キーを押すと，何も表示されず，カーソルが一つ右へ移動します。大発見だろう。(福島県いわき市・**佐藤昭伝13才**)……【**影**：当たり前のことなんだが，大げさに聞こえちゃう。川口浩みたいだ！】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1, 2, 3)用

シスゴン

MZマスク



ストーリー

ここは，シス湖という有名(？)な湖です。ここにはシスゴンという変わった生物が住んでいます。シスゴンの好物は，パモスというこれも変わった生物です。でも，パモスはたまにしか泳いできません。

チクチクもこの湖の住民(?)です。チクチクは，壁にはねかえるたびに針を出したり，ひっこめたりします。針の出ていないときは食べれますが，針の出ているときに食べようとすると，シスゴンは死んでしまいます。また，チクチクが湖底にしずんでしまうと，どういうわけか，シスゴンはショック死してしまいます。あなたは，シスゴンをできるだけ長く生かしてやってください。

CHECKER FLAG

影：ON～GOTOを使っていて高速化が考えてあるなあ，ねえDr.？

Dr.D：どれどれ，ん？確かに，ON～GOTO文を用いているが，210～220行のように飛び先が一つだと，IF文と変わりなく，むしろ遅くなってしまうぞ！

影：なるほどね。それにしても，このシスゴン，かわいいなあ。

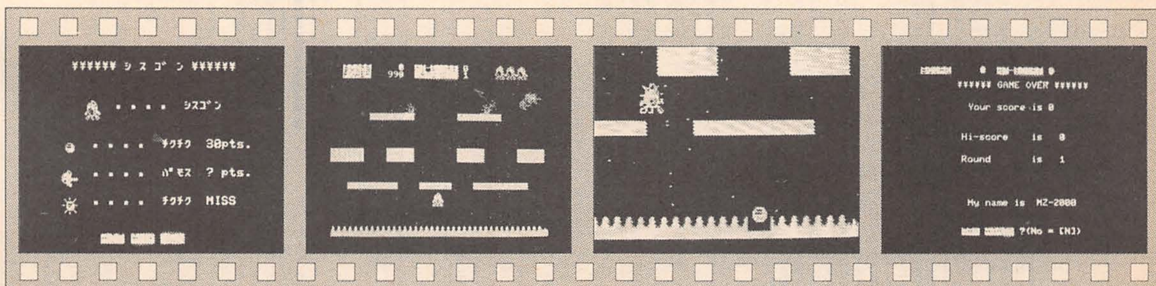
遊びかた

使用するキーは，⑧②④⑥で上下左右です。壁にぶつかったり，チクチクの針にささったり，チクチクが湖底にしずむと，MISSです。

また，チクチクを針の出ていないときに食べると30

《第1表》変数表

CK(a，b)	……a＝チクチクのナンバー b＝1…チクチクのX座標 2…チクチクのY座標 3…チクチクのX座標の増量 4…チクチクのY座標の増量
W(a)	……a＝チクチクのナンバー　…チクチクの針が出ているか出てないか
SX	……シスゴンのX座標
SY	……シスゴンのY座標
Q	……シスゴンが左を向いているか，右を向いているか
JG	……何匹食べたらクリアできるか
PM	……パモスが出ているか
MX	……パモスのX座標
MY	……パモスのY座標
TB	……食べた数



《写真1》キャラクタの説明です。かわいいね

《写真2》針を出しているチクチクには注意して

《写真3》チクチクが湖底にしずんでしまった

《写真4》ゲーム・オーバー。君のスコアは？

★12月号70ページのワンテクを打ってみたら暴走した。どうしてくれるんだ。ちなみに，PC－1245で，CALL&5F5Fとすれば，おもしろいことがおきます。(大阪府東大阪市・木戸口誠13才)……【編：だまされてみるか。】

点。パモスは，０～900点です。最初は，パモスを10匹食べると１面クリアです。以後，15，20，25で，４面クリアするともとにもどります。

シスゴンは，クリアするたびに１匹ずつ増え，最高５匹までとなります。

最後に

背景で光っているのは，ただのかざりですから，G－RAM２，３のない人や，80Bの人は，それを使っているところを改造してみてください。

シスゴンのプログラム・リスト

```
1 REM ―――――――――― S I S U G O N ――――――――――
5 TEMPO 5:DEF KEY(4)=POKE$952,1667
10 CONSOLEC40:DIM CK(2,4),CK$(2),SG$(3),W(2):GRAPHI2CI3CI1C01:GOSUB 9000
15 SC=0:RU=1:RS=3:PW=1000:JG=10:PM=1:MX=38:MY=5:TB=0
20 FORI=1TO2:CK(I,1)=INT(RND(1)*25+7):CK(I,2)=4:CK(I,3)=-1:CK(I,4)=1:NEXT
30 SX=19:SY=19:Q=1:W(1)=2:W(2)=2:G=1:GOSUB 9190
40 REM ―――――――――― M A I N ――――――――――
50 CURSOR 7,0:PRINTSPACE$(5-LEN(STR$(SC)));SC
55 CURSOR 7,1:PRINTSPACE$(5-LEN(STR$(PW)));PW
58 PW=PW-2:ON -(PW<=0) GOTO 8070
60 G=G+(G=2)-(G=1):ON G GOTO 63,65
63 GRAPH O12:GOTO 70
65 GRAPH O13
70 POSITION SX*8-4,SY*8-4:PATTERN -16,CL$
80 POKE$952,0:GET A:POKE$952,166
90 PX=(A=6)*(SX<37)-(A=4)*(SX>1):SX=SX+PX
100 PY=(A=8)-(A=2):SY=SY+PY:SY=SY-(SY<3)+(SY>22)
120 IFCHARACTER$(SX,SY)="▒"GOTO 8000
130 POSITION SX*8-4,SY*8-4:PATTERN -16,SG$(Q)
140 Q=Q-(Q=1)+(Q=2)
150 FOR I=1  TO 2
160 ON (CK(I,1)=SX)*(CK(I,2)=SY)GOTO 7000
170 POSITION CK(I,1)*8-4,CK(I,2)*8-4:PATTERN -16,CL$
180 CK(I,1)=CK(I,1)+CK(I,3):CK(I,2)=CK(I,2)+CK(I,4)
190 IF(CHARACTER$(CK(I,1),CK(I,2))="▒")+(CK(I,2)<4)THEN CK(I,4)=-CK(I,4):GOSUB
6000
195 IF (CK(I,1)<3)+(CK(I,1)>37) THEN CK(I,3)=-CK(I,3):GOSUB 6000
200 POSITION CK(I,1)*8-4,CK(I,2)*8-4:PATTERN -16,CK$(W(I))
210 ON -(CK(I,2)>22) GOTO 8010
220 ON (CK(I,1)=SX)*(CK(I,2)=SY)GOTO 7000
230 NEXT I
235 PM=PM-(RND(1)<.01)*(PM=1)
240 ON PM GOTO 50
250 POSITION MX*8-4,MY*8-4:PATTERN -16,CL$
260 ON (MX=SX)*(MY=SY)GOTO 6100
270 MX=MX-1:MY=MY+(RND(1)<.5)-(RND(1)>.5):MY=MY+(MY>6)-(MY<4)
280 IF MX<1 THEN MX=38:MY=5:PM=1:GOTO 50
290 POSITION MX*8-4,MY*8-4:PATTERN -16,PM$
310 ON(MX=SX)*(MY=SY)GOTO 6100
320 GOTO 50
5990 REM ―――――――――― ﾊﾈｶｴﾙ ――――――――――
6000 W(I)=W(I)+1:IF W(I)=3 THEN W(I)=1
6010 RETURN
6090 REM ―――――――――― ﾊﾟﾓｽ ﾀﾍﾞﾀ ?――――――――――
6100 POSITION MX*8-4,MY*8-4:PATTERN -16,CL$
6110 PS=INT(RND(1)*10)*100:CURSOR MX-1,MY:PRINT PS:MUSIC"E2FOGR3"
6120 CURSOR MX,MY:PRINT"    ":SC=SC+PS:MX=38:MY=5:PM=1:TB=TB+1:GOSUB 7500
6130 GOTO 50
6500 REM ―――――――――― C L E A R ――――――――――
6510 CURSOR 7 ,4 :PRINT"――――――――――――――"
6520 CURSOR 7 ,5 :PRINT"      C L E A R      "
6530 CURSOR 7 ,6 :PRINT"――――――――――――――"
6535 MUSIC"+EOE+FF+GG+AA+FF+GG+BB+BB+EE+DD+FF+FF+G7+A3
6540 CURSOR 7 ,15:PRINT" BONUS POINT ";PW;"  PTS."
6550 MUSIC"E1CCDEFFFDCCCGFDEECDDFGFDEFG
6560 CURSOR 7 ,20:PRINT" and      +1    SISUGON"
6570 MUSIC"+C1+G+D+A+E+B+D+A+C+B+E+F+G+A+C+D+E+B+B7R9"
6580 SC=SC+PW:RS=RS-(RS<5) :RU=RU+1:PW=1000
6590 JG=JG+5:IF JG>25 THEN JG=10
6600 GOTO 20
6990 REM ―――――――――― ﾂｶﾏｴﾀ?  ﾔﾗﾚﾀ? ――――――――――
7000 IF W(I)=2 THEN 8010
7010 SC=SC+30:PW=PW+20:TB=TB+1:GOSUB 7500
7020 MUSIC"-GO-B":CK(I,4)=1
7030 CK(I,1)=INT(RND(1)*25+7):CK(I,2)=4
7040 GOTO 230
7500 IF TB>=JG THEN TB=0:GOTO 6510
7510 RETURN
```

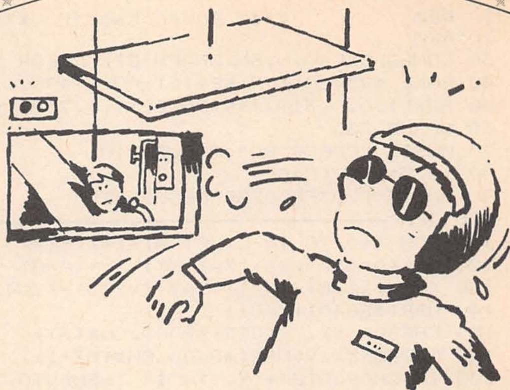
```
7990 REM ―――――――――― M I S S ――――――――――
8000 SX=SX-PX:SY=SY-PY
8010 FOR Z=0 TO 10
8020 POSITION SX*8-4,SY*8-4:PATTERN-16,SG$(Q)
8030 MUSIC"+GO+A"
8040 Q=Q+1:IF Q>3 THEN Q=2
8050 NEXT:PW=PW-100:IF PW=<0 THEN 8080
8060 RS=RS-1:IF RS>0 THEN 20
8070 GRAPHI2CI3CI1C01:PRINTCHR$(6)
8080 CURSOR 8,2:PRINT"¥¥¥¥¥¥ GAME OVER ¥¥¥¥¥¥
8085 CURSOR 10,5:PRINT"Your score is";SC
8090 CURSOR  9, 9:PRINT"Hi-score     is  ";HS
8100 CURSOR  9,12:PRINT"Round        is  ";RU
8110 CURSOR 9,18:PRINT" My name is  MZ-2000"
8120 MUSIC"-E1-C-E-C-E-C-D7RO-G4-A2-BC3
8130 IF SC>HS THEN HS=SC
8140 CURSOR 9 ,22:PRINT"TRY AGAIN ?(No = [N])
8150 GET A$:IF A$="" THEN 8150
8160 IF A$<>"N" THEN GOSUB 9100:GOTO 15
8170 PRINT CHR$(6);:END
8890 REM ―――――――――― ｾﾂﾒｲ ――――――――――
9000 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 32:READ A:SG$(I)=SG$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
9010 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 32:READ A:CK$(I)=CK$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
9020 FOR I=1 TO32:READ A:PM$=PM$+CHR$(A):NEXT
9040 FOR I=1 TO32:READ A:GM$=GM$+CHR$(A):NEXT
9050 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
9100 PRINT CHR$(6);:CURSOR 8,4:PRINT"¥¥¥¥¥¥ ｼ ｽ ｺﾞ ﾝ ¥¥¥¥¥¥"
9110 CURSOR 12,22:PRINT"HIT ANY KEY":CURSOR 14,8:PRINT"。。。。 ｼｽｺﾞﾝ "
9120 POSITION56,96:PATTERN -16,CK$(1):CURSOR11,12:PRINT"。。。。 ﾁｸﾁｸ  30pts."
9130 POSITION56,120:PATTERN -16,PM$  :CURSOR11,15:PRINT"。。。。 ﾊﾟﾓｽ  ? pts."
9140 POSITION 56,144:PATTERN -16,CK$(2):CURSOR11,18:PRINT"。。。。 ﾁｸﾁｸ  MISS"
9160 FORI=1TO2:POSITION 80,64:PATTERN -16,SG$(I):MUSIC"C1E":NEXT
9170 GET A$:IF A$="" GOTO 9160
9180 MUSIC"+CO-F+C-E+C-D+C-C+C-F+E-D+E-C+E-F+E-E+D-E+C-G+F-G+E-G+4+C4"
9185 RETURN
9189 REM ―――――――――― ｶﾞﾒﾝ ――――――――――
9190 PRINT CHR$(6);:GRAPH I2CI3CI1C01
9200 GRAPHI2,01:FORI=1TO100:SET RND(1)*320,RND(1)*200:NEXT
9210 GRAPHI3,01:FORI=1TO100:SET RND(1)*320,RND(1)*200:NEXT:GRAPHI1,012
9220 CURSOR 7, 7:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒▒▒"
9225 CURSORO,12:PRINT"▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒"
9230 CURSORO,13:PRINT"▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒"
9240 CURSOR 3,17:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒    "
9260 FORI=0 TO 38:POSITION I*8,186:PATTERN-16,GM$:NEXT
9270 CURSOR 2,0:PRINT"SCORE";TAB(15);"HI-SCORE";HS
9280 CURSOR 2,1:PRINT"POWER";TAB(15);" ROUND  ";RU
9290 FOR I=1 TO RS:POSITION 224+I*16,0:PATTERN-16,SG$(1):NEXT
9300 MUSIC"+G3+D1+G2+DO+G2+CO"
9310 RETURN
9995 REM ―――――――――― CHARACTER DATA ――――――――――
10000 DATA   1,  1, 15, 21, 53, 63, 49, 32, 32, 80,200,196, 27, 41, 73, 48,128,
96, 16,240,200,184,248,200,120, 86,117, 99,152, 20, 18,204
10010 DATA   0,  1,  6,  9, 15, 13, 31, 19, 30,106,174,198, 25,104,136,243,192,
32, 32,240,168,168,248, 24, 10, 11, 25, 16,236,138,137,  6
10020 DATA   1, 33, 16,  1,  2,  7,234, 15, 12, 20,210,  5, 13,  0,  8, 16,  0,
 8, 16,128, 64,163,240,240,211,104,196, 32, 48,  0,132,130
10030 DATA   0,  0,  0,  3,  4, 10,  8, 15, 10,  5,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
 0,  0,224, 48,184, 40,248,216,176,224,  0,  0,  0,  0,  0
10040 DATA   0,  1, 33, 16, 11,  5,  8,234, 12, 15,  5, 11, 16, 33,  1,  0,  0,
 0,  4,  8,208,160, 48,182,112,240,160,208,  8,  4,  0,  0
10050 DATA   0,  0,  3,  4, 62,127,255,175,254,254,206, 77, 63,  5,  5,  0,  0,
 0,  0,128, 64, 64,128,128,170,255,170,128,  0,192, 64,128
10060 REM 32, 32, 56, 30,  3,  1,  3, 15, 29, 31, 15,  7, 29, 34, 36, 66,  2,
2, 14, 60,224,192,224,248,220,252,248,240,220, 34, 18, 33
10070 DATA   0,  0, 24, 56, 60, 56,124,125,255,255,255,255,255,255,255,255,  0,
 0,  0,  0, 16, 24,154,187,255,255,255,255,255,255,255,255
```


★P6mkIIで，長いプログラムをロードしている人に［INS］＋［RETURN］＋［カナ］を押してあげよう。（北海道夕張市・mauntain CPU13才）……【編：早くロードできるかな？影：あきらめてロードを中止せよだったりして。】

MZ-2200(1Z002)用

Super Kage チャン

秋根　昌秋



Beginning

銀河監視隊オリオン腕支部局は，地球監視員を1人地球人の中から選出することにした。そこでランダムに選んだところ，なんと影さんに決まったのだった。そして今，影さんが監視員として与えられる“力”に適応できるかどうか試すためのテストが，はるかかなたの閉鎖空間で行われる。

CHECKER FLAG

Dr.D：なぜ440行以降のデータは，16進数にしないのかな？これではマシン語の解読もできないし，キャラクタ・パターンもわからないな！

編：なるほど。ところで，このゲームなんですけど，なかなかどうして，おもしろいですよ。レベルが選べるんだけど，レベル9だと，すぐゲーム・オーバーになっちゃう。むずかしい～。

影：スーパー影さんにまかせなさい！

Asobikata

RUNをするとレベルを聞いてくるので，お好みの数を入力してください。数が大きいほど難しくなります。入力すると，すぐゲームが始まります。

テン・キーの2，4，6，8で，影さんを動かして，上から落ちてくるブロックをよければいいのですが，ブロックは下にたまりますので，それにもぶつからないようにしてください。

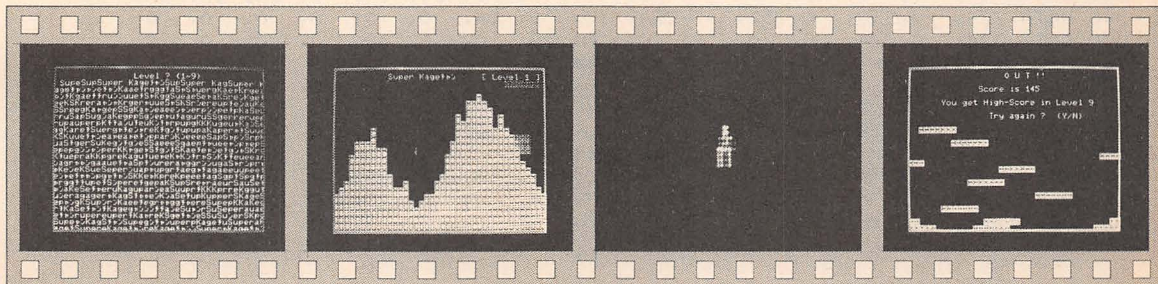
プログラムについて

影チャンの表示と，ブロックの落下とにマシン語を使っています。



by Lちゃん

評…ウハウハ、もうかったー(影)



《写真1》しつこいタイトル画面。レベルを選択

《写真2》レベル1。絶好調のようですね。

《写真3》これが，うわさのスーパー影ちゃん！

《写真4》さすがにレベル9です。むずかしい！

★ドルアーガでGAME OVERを出す方法。何もしないで，じっとしていましょう。(長野県上田市・うそつき君13才) ……【影：これは，高度なテクニックだ！編：どうして？影：画面がでると，動かしたくなっちゃうだろう。】

```
10 REM          **** Super Kageﾁｬﾝ ****     by Ikaasam Enika
20 REM
30 CONSOLE C40,N,GN:GRAPH C7:CCOLOR 5,0:COLOR ③,07:TEMPO 7
40 POKE $952,0:DEF KEY(5)=POKE $952,166↵
50 BOX[1]0,0,319,199:BOX[2]1,1,318,198:BOX[4]2,2,317,197
60 GOSUB 380
70 MUSIC "CORCRCRC":GOSUB 210
80 X=20:Y=23:C=0
90 MUSIC"C2D3FGGDEGEDCEGEGEGEG"
100 REM ──────────────────────────────────────<<<MAIN>>>
110 FOR I=0 TO 10-L:GET A:XX=X:YY=Y
120 MX=(A=4)-(A=6):X=X+MX:Y=Y+(A=8)-(A=2)
130 X=X+(X>38)-(X<1):Y=Y+(Y>23)-(Y<4)
140 USR($B040):C=C+1
150 CURSOR XX,YY:USR($B000,CH$(3))
160 CURSOR X,Y:USR($B000,CH$(MX+1))
170 IF CHARACTER$(X,Y)="▚" THENGOTO 270
180 NEXT:CURSOR RND(1)*40,2:PRINT STRING$("▚",7)
190 GOTO 110
200 REM ──────────────────────────────────────[[[DEMO]]]
210 PRINT CHR$(6):CCOLOR 7:CURSOR 15,1:PRINT "Level ? (1~9)"
220 CURSOR RND(1)*40,2:PRINT "Super Kageﾁｬﾝ"
230 FOR J=0 TO 5
240 GET L:IF L<>0 THENPRINT CHR$(6):CCOLOR 6:CURSOR 10,1:PRINT "Super Kageﾁｬﾝ
  [ Level";L;" ]":RETURN
250 USR($B040):NEXT:GOTO 220
260 REM ──────────────────────────────────────(((((GAME OVER)))))
270 MUSIC"COCFDGDEDFCDAFDCGFFDCEDFCGDDFGCDDFGD
280 FOR I=1 TO 8:CURSOR 0,I:PRINT STRING$(" ",40):NEXT
290 CURSOR 15,1:PRINT "   O U T !!    "
300 CURSOR 13,3:PRINT "Score is";C*5
310 CURSOR 5,5:PRINT "Now High-Score in Level";L;" is";HS(L)
320 C=C*5:IF C>HS(L) THENHS(L)=C:CURSOR 5,5:PRINT " You get High-Score in Level
";L;"    "
330 CURSOR 15,7:PRINT "Try again ?  (Y/N)"
340 GET A$:IF A$="Y" THENCURSOR X,Y:USR($B000,CH$(3)):GOTO 70
350 IF A$="N" THENFOR I=0 TO 20:USR($B040):NEXT:POKE $952,166:PRINT CHR$(6):CCO
LOR7:GRAPHC7:END
360 GOTO 340
370 REM ──────────────────────────────────────{{{{{DATA READ}}}}}
380 LIMIT $B000:RESTORE 440:DIM CH$(3),HS(9)
390 FOR I=0 TO 97:READ A:POKE 45056+I,A:NEXT I
400 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 47:READ A:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
410 CH$(3)=STRING$(CHR$(0),48)
420 RETURN
430 REM  ♣♣♣♣♣♣♣ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾌﾟｯﾄ    $B000~ ♣♣♣♣♣♣♣
440 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237, 75,209, 17,  4, 17,128
450 DATA   2, 33,128,189, 25, 16,253,203, 33,  9,209,175, 60,211,247,245
460 DATA 229,  6,  8,197,  6,  2, 26,119, 19, 35, 16,250,  1, 78,  0,  9
470 DATA 193, 16,240,225,241,254,  3, 56,227,219,232,203,247,211,232,201
480 REM  ♦♦♦♦♦♦♦ ｽｸﾛｰﾙ            $B040~ ♦♦♦♦♦♦♦
490 DATA 219,232,203,255,211,232, 33,231,211, 17,191,211,  6, 22,197,  6
500 DATA  40, 62, 32,190, 56,  4, 26,119,175, 18, 43, 27, 16,243,193, 16
510 DATA 237,201
520 REM  ♠♠♠♠♠♠♠ ｷｬﾗｸﾀｰ      No. 1 ♠♠♠♠♠♠♠
530 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,240,  3, 24, 14, 48, 24, 96, 48
540 DATA 224,  0,230,  0,252,  7,224, 13,  0, 24,  0,  0,  0,  0,  0,  0
550 DATA 224,  0,224,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
560 REM  ♠♠♠♠♠♠♠ ｷｬﾗｸﾀｰ      No. 2 ♠♠♠♠♠♠♠
570 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,224,  7, 96,  6, 96,  6, 96,  6
580 DATA 128,  1,128,  1,224,  7,208, 11, 16,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0
590 DATA 128,  1,128,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
600 REM  ♠♠♠♠♠♠♠ ｷｬﾗｸﾀｰ      No. 3 ♠♠♠♠♠♠♠
610 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,192, 15,112, 24, 24, 12, 12,  6
620 DATA   0,  7,  0,103,224, 63,176,  7, 24,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
630 DATA 128,  1,128,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
```

★ワンテク…ＳＣ－3000で，FUNC と BREAK を同時に押し，さらに SHIFT を押すと，ＲＵＮになる。（大阪府松原市・**大登健史13才**）……【**影**：でも，暴走しそうだな。**編**：では，やってみよう。影さんが暴走した！】

PASOPIA T/5/(7)用

7並べゲーム

日比野雄嗣



●内容

あのトランプ・ゲームのけっ作，7並べをコンピュータの3人（？）と対戦するものです。この手のゲームは，多く発表されていますが，このプログラムは完全にオリジナルです。

●使いかた・遊びかた

プログラムの入力後，RUNすると，まず，カードがそれぞれ13枚ずつくばられます。つぎに，7のカードが自動的に場に出され，このとき，スペードの7を出した人からスタートです。あなたの番になったら（順番がまわってきた人は名前が緑色で表示される）出したいカードの下のA～Mのキーを押してください。

パスはPのキーで，その回数は右はしの水色のところに●で示されます。パスが3回になると表示が赤色に変わり，4回めのパスをすると，手持ちのカードがすべて場に出され，負けです。出せるカードがあるときにパスをしてもかまいませんが，コンピュータは，出せるカードがあるときは必ず出します。

このようにしてゲームを進め，3人が上がるか，4回パスするかして，4人の順位が確定すると，ゲーム終了です。

●プログラムについて

オールBASICで，わかりやすさを重点におきプログラミングしたので，リストを見てもらえば何をやっているかは，わかると思います。

ここでは，キー入力のところで，ちょっと変わった方法を使ったので説明します。

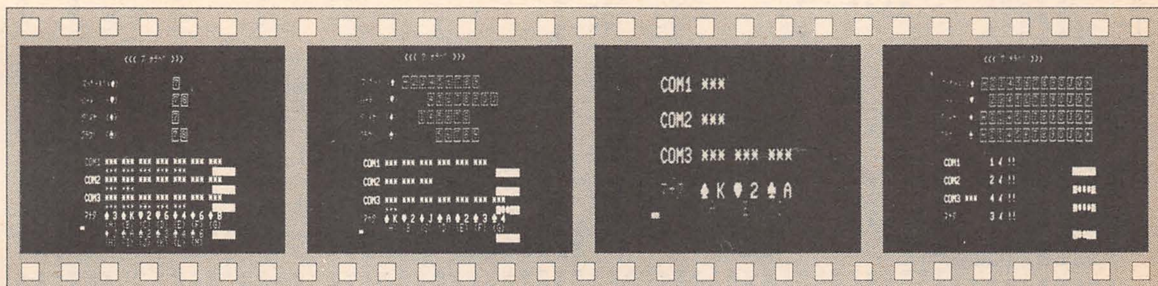
最初は，A～M，Pを配列変数に入れてやっていたのですが，文字コード表をみると，A～M，Pがちょうど全部ちがう段にあったのでこれを利用しました。ですから，カードを出すときは，文字コード表で同じ段にあるキーなら，どれを使っても結構です。



CHECKER FLAG

Dr.D：じみなゲームだな。パソピアはグラフィックがあるんだから，もっときれいに作らんといかんな。ノーマル・キャラクタのゲームばかり作っとると，パソピアが低く評価されるぞ！

編：パソピア・ユーザーのみなさん，がんばろう！



《写真1》7並べをしーましょ。◇の8が出せるぞ

《写真2》調子よく進んでますね。勝ちたい！

《写真3》*印はコンピュータの持っている枚数

《写真4》あーあ，3位に終わってしまった

★ワンテク：FOR PC－6001mkII…CTRL＋Tで，2回に1回の割合で，"と"という文字が出るよ！影さん知ってた？（千葉県市原市・日野文一13才）……【影：おっとっと。そうするってーと，打率5割なんだなっと。】

●コンピュータの思考について

こういった思考型のゲームは，コンピュータ側の頭脳がすべてで，改造も移植もこの1点にかかってくると思います。このプログラムでは，まず，くばられたカードをマークごとに，7より大か小かによって8個のグループにわけ，

1．続き番号があれば最優先

2．枚数の多いほうが少ないほうより優先

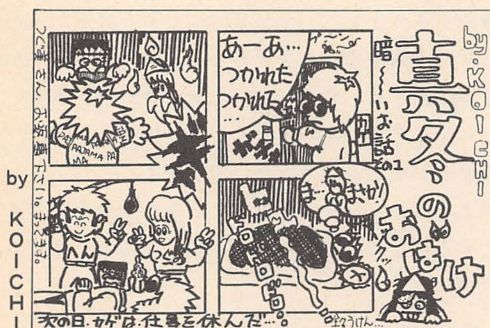
3．枚数が同じときは，7からより遠いほうが優先

という判断で，出すカードを決定します（出せるカードがなければ，もちろんパス）。

これからわかるように，判断は自己中心的で，場の状況や他人の手札などは全く計算に入れていません。この点を改良すれば，もっと強くできると思います。

《第1表》配列変数表

M（3，9）	各グループの枚数
S（3，9，6）	コンピュータの手札
C（52）	カード
I（3，8）	カードを出す順番
R（4，13）	くばられたカード
N＄（13）	カード表示用
Q（4）	残り手札数
D（8）	場に出せるカード



評…なんだい！　おばけなんて……（影）

by KO-ICHI



評…私も出演したーい（つぐ美）

by BUK

7並べゲームのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:OPTION BASE 1
20 DIM M(3,9),S(3,9,6),C(52),I(3,8),R(4,13),N$(13)
30 DEF FNX(X)=((X-1) MOD 7)*4+6
40 DEF FNY(X,Y)=10+Y+Y-(X>7)+(X>7)*(Y=4)
50 DEF FNM$(X)=CHR$(X¥14+232)+N$(X MOD 14)
60 FOR I=1 TO 13:READ N$(I):NEXT
70 FOR I=1 TO 8:READ D(I):FOR J=1 TO 3:I(J,I)=I:NEXT J,I
80 P=5
90 SCREEN 2:CLS
100 LOCATE 10,0:PRINT"<<< 7 ﾅﾗﾍﾞ >>>"
110 GOSUB 910
120 LOCATE 0,3:PRINT"ｽﾍﾟｰﾄﾞ(♠)"
130 LOCATE 0,5:PRINT"ﾊｰﾄ   (♥)"
140 LOCATE 0,7:PRINT"ﾀﾞｲﾔ  (♦)"
150 LOCATE 0,9:PRINT"ｸﾗﾌﾞ  (♣)"
160 FOR I=1 TO 4:Q(I)=13
170   READ H$(I)
180   LOCATE 1,10+I+I:PRINT H$(I);CHR$(255)
190   LOCATE 30,FNY(8,I):PRINT CHR$(253);"[redacted]"
200 NEXT
210 FOR I=1 TO 13
220   FOR J=1 TO 3
230     C=C+1:R(J,I)=C(C)
240     IF R(J,I) MOD 14=7 THEN K=9 ELSE K=(R(J,I)¥7)+1
250     M(J,K)=M(J,K)+1:S(J,K,M(J,K))=R(J,I)
260     LOCATE FNX(I),FNY(I,J):PRINT"***"
270   NEXT
280   C=C+1:R(4,I)=C(C)
290   LOCATE FNX(I),FNY(I,4):PRINT FNM$(R(4,I))
300   LOCATE FNX(I),FNY(I,4)+1:PRINT"("CHR$(64+I)")"
310 NEXT
320 FOR G=1 TO 3:GOSUB 1240:NEXT
330 GOSUB 970
340 G=M
350 LOCATE 0,10+G+G:PRINT CHR$(252)
360 IF G=4 THEN 660
370 FOR K=1 TO 8
380   S=I(G,K):D=S(G,S,1)
390   IF D=D(S) AND D<>0 THEN 540
400 NEXT
410 'ﾊﾟｽ ｼｮﾘ
420 SOUND 35,16
430 P(G)=P(G)+1
440 IF P(G)=3 THEN LOCATE 30,FNY(8,G):PRINT CHR$(250)
450 IF P(G)<4 THEN LOCATE 31+P(G),FNY(8,G):PRINT"●":GOTO 600
460 RESTORE 1550
470 FOR I=13 TO 1 STEP -1
480   READ A,B:SOUND A,B
490   LOCATE FNX(I),FNY(I,G):PRINT"   "
500   D=R(G,I):GOSUB 1460
510 NEXT
520 P=P-1:R=P
530 GOTO 820
540 IF Q(G)=1 THEN LOCATE 6,10+G+G:PRINT"    ":GOTO 790
550 M(G,S)=M(G,S)-1
560 FOR L=1 TO M(G,S):S(G,S,L)=S(G,S,L+1):NEXT
570 GOSUB 1360
580 LOCATE FNX(Q(G)),FNY(Q(G),G):PRINT"   "
590 GOSUB 1450:GOSUB 1180
600 LOCATE 0,10+G+G:PRINT CHR$(255)
610 G=G+1:IF G>4 THEN G=1
620 IF Q(G)<1 THEN 610
630 LOCATE 0,10+G+G:PRINT CHR$(252)
```


★あのー，僕思うんですけど，ベーマガをマクラにして寝ると，いい初夢が見られるのでは？（千葉県松戸市・けんぞう13才）……【編：みんなは，どんな初夢を見たかな？影：編集部からおい出された夢を見た。一同：正夢！】

```
640 IF G<>4 THEN 370
650 'ヒト input
660 K$=INPUT$(1):K=ASC(K$) MOD 16
670 IF K=0 THEN 420
680 IF K>Q(4) THEN SOUND 30,5:GOTO 660
690 D=R(4,K):S=(D¥7)+1
700 IF D<>D(S) THEN SOUND 30,5:GOTO 660
710 FOR I=K TO Q(4)-1
720   R(4,I)=R(4,I+1)
730   LOCATE FNX(I),FNY(I,4):PRINT FNM$(R(4,I))
740 NEXT
750 LOCATE FNX(Q(4)),FNY(Q(4),4):PRINT"    "
760 LOCATE FNX(Q(4)),FNY(Q(4),4)+1:PRINT"    "
770 IF Q(4)>1 THEN 590
780 'ジュンイ
790 RESTORE 1560:FOR I=1 TO 9:READ A,B:SOUND A,B:NEXT
800 Q=Q+1:R=Q
810 GOSUB 1450:GOSUB 1180
820 J$=J$+STR$(G)
830 LOCATE 11,10+G+G:PRINT R"イ !!"
840 IF P-Q>2 THEN 600
850 FOR J=1 TO 4
860   IF INSTR(J$,STR$(J))=0 THEN LOCATE 11,10+J+J:PRINT (P+Q)/2"イ !!"
870 NEXT
880 LOCATE 5,23:PRINT"Replay ? ... [y/n]";
890 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE RUN
900 'card ヲ キル
910 RANDOMIZE(TIME MOD 1000)
920 FOR I=1 TO 55:IF (I MOD 14)=0 THEN 950
930   J=INT(RND*52)+1
940   IF C(J)=0 THEN C(J)=I ELSE 930
950 NEXT:RETURN
960 'card ノ ナラベカエ
970 FOR I=1 TO 12
980   FOR J=I+1 TO 13
990     IF R(4,I)>R(4,J) THEN SWAP R(4,I),R(4,J)
1000    NEXT
1010    LOCATE FNX(I),FNY(I,4):PRINT FNM$(R(4,I))
1020 NEXT
1030 LOCATE FNX(13),FNY(13,4):PRINT FNM$(R(4,13))
1040 'フ ヲ ダス
1050 FOR I=1 TO Q(4)
1060    IF (R(4,I) MOD 14)<>7 THEN 1160
1070    IF R(4,I)=7 THEN M=4
1080    D=R(4,I)
1090    FOR J=I TO Q(4)-1
1100      R(4,J)=R(4,J+1)
1110      LOCATE FNX(J),FNY(J,4):PRINT FNM$(R(4,J))
1120    NEXT
1130    LOCATE FNX(Q(4)),FNY(Q(4),4):PRINT"    "
1140    LOCATE FNX(Q(4)),FNY(Q(4),4)+1:PRINT"    "
1150    GOSUB 1450
1160 NEXT:RETURN
1170 'D(S) ノ カキカエ
1180 IF S MOD 2=0 THEN U=1 ELSE U=-1
1190 D(S)=D(S)+U
1200 IF D(S) MOD 14<2 OR D(S) MOD 14=13 THEN RETURN
1210 IF SCREEN(X+U+U+1,Y)=32 THEN RETURN
1220 X=X+U+U:GOTO 1190
1230 'card ヲ ブンルイ スル
1240 FOR K=1 TO 8
1250    IF (K MOD 2)=0 THEN U=1 ELSE U=-1
1260    FOR I=1 TO M(G,K)-1:FOR J=I+1 TO M(G,K)
1270      IF S(G,K,I)*U > S(G,K,J)*U THEN SWAP S(G,K,I),S(G,K,J)
1280    NEXT J,I
```

```
1290 NEXT
1300 FOR I=1 TO M(G,9)
1310   IF S(G,9,I)=7 THEN M=G
1320   LOCATE FNX(Q(G)),FNY(Q(G),G):PRINT"    "
1330   D=S(G,9,I):GOSUB 1450
1340 NEXT
1350 'I(G,I) ノ ナラベカエ
1360 FOR I=1 TO 7:FOR J=I+1 TO 8
1370   IF ABS(S(G,I(G,J),1)-S(G,I(G,J),2))=1 THEN 1420
1380   IF M(G,I(G,I))<M(G,I(G,J)) THEN 1420
1390   A=ABS((S(G,I(G,I),1) MOD 14)-7)
1400   B=ABS((S(G,I(G,J),1) MOD 14)-7)
1410   IF M(G,I(G,I))>M(G,I(G,J)) OR A>B THEN 1430
1420   SWAP I(G,I),I(G,J)
1430 NEXT J,I:RETURN
1440 'card ノ シュツリョク
1450 SOUND 82,5
1460 X=(D MOD 14)+(D MOD 14)+7
1470 Y=(D¥14)+(D¥14)+3
1480 Q(G)=Q(G)-1
1490 LOCATE X,Y:PRINT N$(D MOD 14)
1500 LINE(X*8+6,Y*8-2)-STEP(11,11),6,B
1510 RETURN
1520 DATA " A"," 2"," 3"," 4"," 5"," 6"," 7"," 8"," 9","10"," J"," Q"," K"
1530 DATA 6,8,20,22,34,36,48,50
1540 DATA COM1,COM2,COM3,アナタ
1550 DATA 35,16,35,8,35,16,39,16,38,8,38,16,37,8,37,16,36,8,37,25,0,0,0,0,0,0
1560 DATA 60,8,0,8,60,8,60,8,60,32,61,16,60,16,61,16,60,32
```

評…大きく登場UFP（編）

X1/C/D 用　**UFP**

REAL Rhythmachine



―使い方―　秋山直樹

BASIC magazine の 84年11月号P39参考.

```
10 CLS: I. "リズム ノ カズ",A
20 DIM X(A+1)
30 ?"スネア=1, バス=2 ヤスミ=0"
40 F.J=1 TOA: I.X(J):N.
50 I."テンポ(10-600)",TE
60 F. K=1 TOA
70 ON X(K)+1 GOS.130,90,110
80 N.:G.60
90 M=55:SO.6,0:GOS.150
100 GOS.140:RE.
110 M=63:GOS.150
120 GOS.140:RE.
130 PA.1:GOS.140:RE.
140 F.I=1 TOTE:N.:RE.
150 SO.7,M:SO.11,20:SO.12,8:SO.13,0
 :SO.0,0:SO.1,0:SO.8,16:PA.1:RE.
```

※省略形なあるので間違えないように!

リアルなサウンドをお楽しみ下さい。最後に

X1 バンザーイ! 失礼しやしたー.

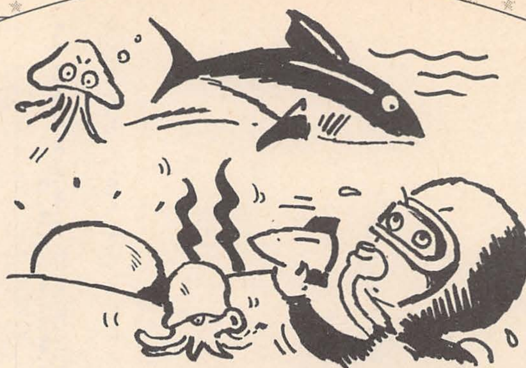
by　秋山直樹

★ある日，ソースとマヨネーズを買いに行った。いろんな種類があったので一言。「そうすな～まようなーす」。（東京都町田市・Oh!Ｘ１13才）……【影：ちょっと，なまってんでねーの。しょっちゅねー。今晩は具志堅用高です。】

PASOPIA 7用

たまごくずし

川町　兼弘



◆ストーリー

海底に並んでいる海坊主の卵を，爆弾で破壊するのがあなたの任務です。しかし，海中には，海坊主のしもべたちが……。

◆遊びかた

RUNすると，絵を描いた後，魚たちが動き始めます。画面の上のほうを動いているボールが爆弾です。

スペース・キーを押すと，爆弾投下で，何もしないと，2マスずつ落ちていきます。4と6で左右に動きますが，落下速度は変わりません。8で落下速度が半分になりますが，左右には動けません。

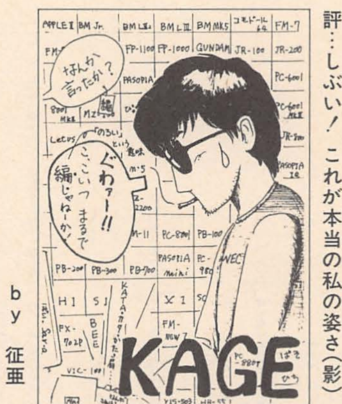
得点は，アンコウ，クラゲ，タコ，サメ，クジラの順に，50，40，30，20，10点で，卵に当たると200点です。爆弾がなくなる前に卵を全部こわすと，つぎの面に進み，スピードが速くなります。爆弾を使いはたすとゲーム・オーバーで，ハイ・スコアを記録すると，音楽が流れます。

◆プログラムの説明

まず，画面全体に魚を描いて，色をずらすことによって，魚が動いているように見せています。Mの値を小さくすると，スピードが速くなりますが，あまり速くしすぎると音が追いつかずに，おかしくなってしまいます。

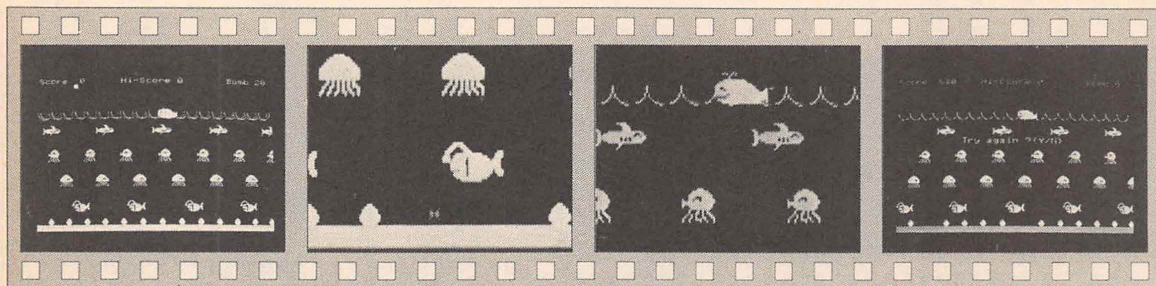
CHECKER FLAG

Dr.D：せっかくわかりやすく，短く組まれているのだから，REM文をいれて各ルーチンの説明をいれてほしかったな。それから，もう少しマルチ・ステートメントを使うと，速くなるぞ!!



by 征亜

評…しぶい！これが本当の私の姿さ(影)



《写真1》海底にある海坊主のたまごを破壊する

《写真2》うまく，たまごに当たったぞー

《写真3》海坊主のしもべたちには気をつけよう

《写真4》爆弾を使いはたすとゲーム・オーバー

★いや～，今日は晴れ！ワンテク発見しちゃったもんね～。6001mkIIで，DELキーと，カーソル・キーの上と右を同時に押すと，画面をクリアします。(東京都葛飾区・新井隆久15才)……【編：ワンテク洪水！今日は雨。】

たまごくずしのプログラム・リスト

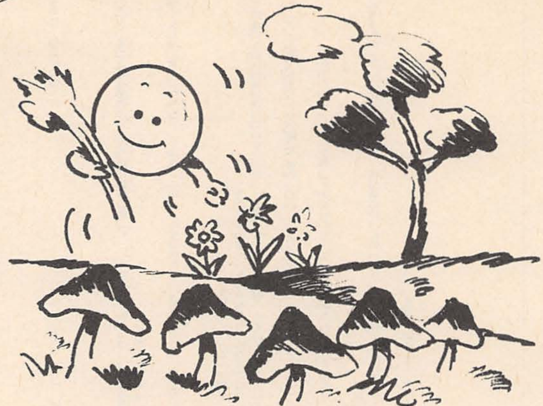
```
10 GOSUB 290
20 S=0:M=300
30 X=1:Y=1:LOCATE 6,0:COLOR 4:PRINT S;
40 PLAY"S0M20T160","S0M20T160","S0M20T160","T160","T160"
50 IF B=0 THEN 750
60 D=0:COLOR=(C-1,0):COLOR=(C,4,5)
70 FOR J=1 TO M:NEXT:LOCATE X,1:PRINT" ";:X=X+1:IF X>39 THEN X=0
80 COLOR 3:LOCATE X,1:PRINT"●";
90 IF STRIG(0)=-1 THEN B=B-1:GOTO 120
100 C=C+1:IF C=4 THEN COLOR=(C-1,0):C=1
110 GOTO 60
120 LOCATE 35,0:COLOR 4:PRINT B;
130 LOCATE X,Y:PRINT" ";
140 K=STICK(0)
150 X=X+(K=7)-(K=3)
160 X=X+(X>38)
170 X=X-(X<1)
180 Y=Y+(K=1)
190 Y=Y+2
200 GOSUB 620:IF D=1 THEN 30
210 Y=Y+(Y=24):IF Y=23 THEN GOSUB 740:IF D=1 THEN IF E=13 THEN 970 ELSE Y=1:X=1:
GOTO 30
220 LOCATE 6,0:COLOR 4:PRINT S;
230 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"●";
240 PLAY"L1605BF+G+F+"
250 FOR J=1 TO M:NEXT
260 C=C+1:IF C=4 THEN COLOR=(C-1,0):C=1
270 COLOR=(C-1,0):COLOR=(C,4,5)
280 GOTO 130
290 REM
300 WIDTH 40:SCREEN 2:CLS
310 X=1:Y=2:S=0:C=1:B=20
320 COLOR=(1,4,5):COLOR=(2,0):COLOR=(3,0)
330 FOR I=6 TO 310 STEP 16
340 PSET(I,128),C
350 DRAW"R3D1R2L7G1R9H1L11G1R13H1L3H1R2D1L4U1L1D1L2U1E1L9d1r7d117D1R3D2G2D1G1E1U
1E2U1E1R1D3G1D1G1E1U1E1U2E1H1D4G1E1U5R1H1D4H1F1U5R2D4H2F2U3E1H1D2R1H1D2U2F2U2R2"
360 C=C+1:IF C=4 THEN C=1
370 NEXT
380 FOR I=18 TO 306 STEP 24
390 PSET(I,65),C
400 DRAW"R4H1L3H1R3D1L3D1R8D1R1D1R1D1L3U1L1D1L2D1R5G1L6U3R2E1L3G2D1H1L1G3E1U1E1L
6U1L2R7U1L9D2G1L1E1U5F1R1H1D2R11E1L10R1E1R6"
410 C=C+1:IF C=4 THEN C=1
420 NEXT
430 FOR I=7 TO 311 STEP 16
440 PSET(I,96),C
450 DRAW"R2D1R2L6G1R8H1L10D1R2G1L1G1L1F1D1R5E1R1G1R3U2R4H1L4D1R4G1L13D1U1R3D1R10
G1L1D2H3D1U2F4G1D3R1D1H1F2U4L2D2L1D3R2D1F2U2E2L4G1D1G3D1U1E3H1D1G1D1"
460 C=C-1:IF C=0 THEN C=3
470 NEXT
480 FOR I=22 TO 310 STEP 24
490 PSET(I,164),C
500 DRAW"D1F1D7R1D1L1F1U6D1G1D2F1D3G1U5F1D7L1U7F1D9L1U9L1D9L1U9F1D10L2U5F1D6F1L1
F1R3U2L4U1R4F3D3F2L2U1R2L1U2E3D1G2E3R2H2D1F2H3L5D1R3D1"
510 C=C-1:IF C=0 THEN C=3
520 NEXT
530 FOR I=8 TO 311 STEP 16
540 CIRCLE(I,48),8,1,3.14,6.28
550 CIRCLE(I+2,48),8,2,3.14,6.28
560 CIRCLE(I+4,48),8,3,3.14,6.28
570 NEXT
580 GOSUB 860
590 COLOR=(5,3,4):COLOR=(6,2)
600 DRAW"C5BM164,44R9H1L12G1R15H1L17D1R2C0R2C5R14H1L15C0L1C5L3D1R22U1E1D3L17C6L2
C5L4D1C6R6C5R17D2F1L18C6L4H1C5R19G1L16BM166.43C1U1F2G1E1H2E2H1"
610 RETURN
620 REM
630 P1=POINT(X*8,Y*8)
640 P2=POINT(X*8,Y*8+7)
650 P3=POINT(X*8+7,Y*8)
660 P4=POINT(X*8+7,Y*8+7)
670 IF (P1=0)*(P2=0)*(P3=0)*(P4=0) THEN RETURN
680 IF Y<8 THEN 710
690 IF (P1=C)+(P2=C)+(P3=C)+(P4=C) THEN NOISE"L3N13":GOSUB 730:S=S-(Y<22)*50+(Y<
18)*10+(Y<14)*10+(Y<10)*10:D=1:RETURN
700 RETURN
710 IF (P1=5)+(P2=5)+(P1=6)+(P2=6) THEN D=1:S=S+10:NOISE"L3N13":RETURN
720 RETURN
730 FOR G=1 TO 6:COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"*";:FOR Q=1 TO 20:NEXT:LOCATE X,Y:PRIN
T" ";:NEXT:RETURN
740 IF POINT(X*8+4,Y*8+5)=4 THEN S=S+200:D=1:E=E+1:PLAY"L3204CDEDEFEFGFGAGABCGC"
:GOSUB 730:RETURN ELSE NOISE"L5N15":GOSUB 730:D=1:RETURN
750 LOCATE 11,10:COLOR 6:PRINT"Try again ?(Y/N)"
760 IF S<H THEN 820
770 H=S
780 PLAY"04L8DDDL4DP8DP8DP8DP8","P404L8C04L4BP8BP8L4F+P8F+P8","P4P804L4GP8GP8AP8
AP8","P4P802L4GGGDDD"
790 PLAY"GGG","BBB","05L4DDL8DP8","L4GGL8GD"
800 PLAY"L8GGGBBGEEE05L2CCC","L8DDDGGDCCCL2F+F+F+","L803BBB04DD03BAAA04L2DDD","O
1BBB02DD01B02CC01A02L2DDD"
810 FOR I=0 TO 2000:NEXT
820 T$=INKEY$
830 IF T$="Y" OR T$="y" THEN LOCATE 11,10:PRINT"                    ":GOSUB 860:GOTO
 20
840 IF T$="N" OR T$="n" THEN END
850 GOTO 820
860 COLOR=(4,6,7):COLOR=(7,2,6)
870 X=1:Y=1:B=20:E=0
880 LOCATE 0,0:COLOR 4:PRINT"Score          Hi-Score          Bomb 20";
890 LOCATE 22,0:PRINT H;
900 LINE(0,192)-(320,192),7
910 PAINT(1,193),7,7
920 FOR I=18 TO 306 STEP 24
930 PSET(I,191),4
940 DRAW"R3E1L5F1R7U1L7E1R5U1L3E1R1F1L1G2"
950 NEXT
960 RETURN
970 PLAY"T190L805DDDEEECCP8CCDDDP4DDDEEECC","T19004L8BBB05CCC04AAP8AABBBP4BBB05C
CC04AAP8AAAGG","T19004L8GGGGGGFFP8FFGGGP4GGGGGGFFP8FFFEE"
980 FOR I=1 TO 900:NEXT
990 M=M-30:GOSUB 860
1000 GOTO 30
```

★僕の親がＯＦコーナーを見て言った名文句。「影という人物は，アホか！」（香川県大川郡・**木村光輝15才**）……
【**編**：ハハハ！さすが，わかってらっしゃる。**影**：私の親も私をアホと言う。**影の母**：このアホがお世話になってます。】

PC-6001/mkII/6601用(16K, 2ページ)

スーパー・ボール

サンデー男



おはなし

野原でスーパー・ボール君が，ハート・フラワー(??)という花をつんでいます。手伝ってあげてください。

遊びましょ

上下のカーソル・キーで，スーパー・ボール君を動かして，ハート・フラワーをつんでください。花をつんだり，黄色いきのこ？にぶつかったりすると，左右の向きが変わります。

青いさくにぶつかるとミスになり，ミスが3回になったり，時間内に六つ以上つめないと，おしまいです。

野原には五つのパターンがあり，それがすむと花が少し減り，またくり返しになります。

プログラム

メイン・ルーチンでは，進んだ場所のPOINT(色)によって，いろいろ処理しています。

それと，左右のスクロールをマシン語でやっているので，リストの最後を注目！

パターンを増やすときは，①さくを八つ，②きのこと花を交互に四つずつ，LOCATEの座標で入れ，300，310行の5をパターン数に合わせればOKです。

参考：ベーマガ84年8，10月号
　　　ポップ&ポッピ

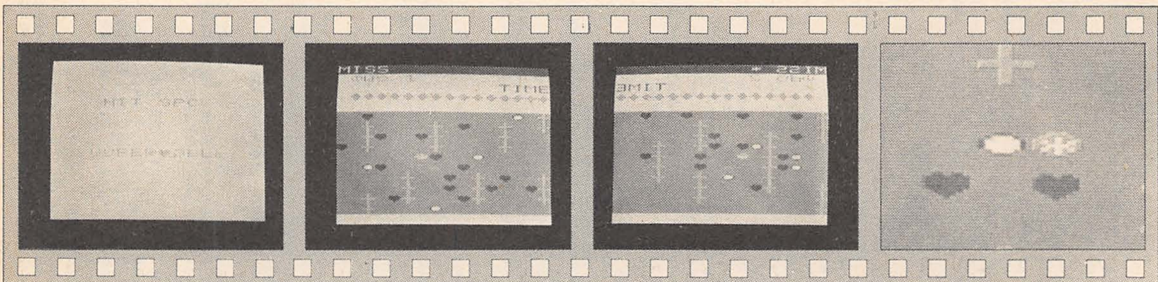
《第1表》変数表

G	スクロールが右か左か
K	ランダムに出す花の数
F	第5パターンでランダムの花の位置をせばめる
A＝2∧2	時間かせぎ

CHECKER FLAG

影：これは，アイデアがグッドだね。何かにぶつかると，逆にスクロールを始めたり，画面も，P6独特のものなんだよね。

編：6001の投稿は相変わらず多いんだが，最近，質のほうが落ちてるようです。P6ユーザー，がんばれ！



《写真1》スペース・キーでゲーム・スタート

《写真2》これが最初の野原です。花をつみます

《写真3》各面六つ以上花をつんでください

《写真4》上の左がきのこ。右がボール。下が花

★おっ，ここはどこだ！なんだこいつらは！俺はいったいどうしたんだ！おっと，これが影さんか！男前〜。(北海道深川市・X1ターボ買うぞ！15才)……【影：そんなお世辞にはのらないよ。編：でも顔が…。影：ニタ〜ッ。】

スーパー・ボールのプログラム・リスト

```
1 REM●for PC-6001/m2/66 (16k,2P)
5 CLEAR 50,&HDE FF
10 GOSUB 610:GOTO 499
20 FOR I=0 TO 1000:NEXT:Y=9:YA=9:P=4
29 REM────メイン ルーチン────
30 YA=Y:Q=P:S=STICK(0)
40 Y=Y+(S=1ANDY>5)-(S=5ANDY<14)
50 P=POINT(120,Y*12+6)
60 LOCATE 7,Y:COLOR 3:PRINT "●";:COLOR 2:PRINT C$;"*"
70 LOCATE 7+G,YA:COLOR A(Q):PRINT A$(Q);:COLOR B(Q):PRINT B$(Q)
80 ON P GOTO 130,90,110,100
90 G=-G:PLAY "o4c":GOTO 130
100 SC=SC+1:G=-G:PLAY "o6a":GOTO 130
110 MS=MS+1:LOCATE MS+4,0:COLOR 2:PRINT "*":G=-G
120 PLAY "v15o1c32s0":IF MS>=3 THEN460
130 T=T+0.2:LOCATE T,3:COLOR 2:PRINT "♦"
140 PLAY "o5e":IF T<15 THEN EXEC J(G+1):GOTO 30
159 REM───めん クリア───
160 IF SC<6 THEN460
170 IF SC>=K+5 THEN SC=SC+10
180 LOCATE 3,3:COLOR 3:PRINT "frower";SC
190 H=H+SC:FOR I=0 TO 1000:NEXT
200 GOTO 250
209 REM───がめんつくり───
210 R=0:H=0:MS=0:RESTORE820
220 LINE(0,0)-(255,11),4,BF
230 LINE(0,179)-(255,191),2,BF
240 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT"MISS
249 REM────
250 LINE(0,12)-(255,59),2,BF:R=R+1:G=-1:SC=0:T=0
260 LOCATE 1,1:COLOR 3:PRINT "のはら";R
270 COLOR 4:PRINT TAB(12)"TIME";:COLOR 3
280 PRINT "♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦"
290 LINE(0,60)-(255,179),1,BF
299 REM──だい5パターンのとき──
300 F=15:K=10-3*INT(R/5):IF K<2 THEN K=2
310 IF R/5<>INT(R/5) THEN330
320 K=K+4:F=5:RESTORE 820:GOTO 400
329 REM──ていいちに だす──
330 COLOR 3:FOR I=0 TO 7:READ A,B:FOR J=0 TO 2
340 IF B+J>4 AND B+J<15 THEN LOCATE A,B+J:PRINT "╋"
350 NEXT:NEXT
360 FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D
370 LOCATE A,B:COLOR 2:PRINT "●";:COLOR 4:PRINT C$;"○"
380 LOCATEC,D:COLOR 4:PRINT "♥"
390 NEXT
399 REM──ランダムに だす──
400 FOR I=0 TO K
410 A=INT(RND(1)*F):B=INT(RND(1)*10+4)
420 IF POINT(A*16+8,B*12+6)<>1 THEN410
430 LOCATE A,B:COLOR 4:PRINT "♥
440 NEXT
450 PLAY "s0o6l8cc16d.cc16d.cc16d.v10cc.s0d.l64":GOTO 20
459 REM────GAME OVER────
460 PLAY "v15o1c8r8c8r8c.":FOR I=0 TO 500:NEXT
470 LINE(0,12)-(255,59),2,BF
480 LOCATE 5,1:COLOR 3:PRINT "*おしまい*":PRINT
490 PRINT " All frower";H+SC:FOR I=0 TO 1000:NEXT
498 REM───タイトル───
499 LINE(0,60)-(255,179),1,BF
500 FOR I=12 TO 1 STEP-1
510 A$=MID$("  SUPER♥BALL",I,1)
520 LOCATE0,9:COLOR 4:PRINT A$
530 EXEC J(2):A=2^2:NEXT
540 LOCATE4,4:PRINT "HIT SPC"
550 EXEC J(0):A=2^2:ON STRIG(0)+1 GOTO 550,210
609 REM───マシンゴ───
610 B=0:FOR I=&HDF00 TO &HDF3F
620 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
630 B=B+A:POKE I,A:NEXT
640 IF B<>7235 THEN PRINT "DATA ERROR in 650-730":END
650 J(0)=&HDF20:J(2)=&HDF00
660 DATA01,00,0F,11,81,F8,21,7F
670 DATAF8,ED,B8,00,00,3E,79,01
680 DATA22,00,09,E5,ED,A8,ED,A8
690 DATAD1,3D,C2,0F,DF,C9,00,00
700 DATA01,00,0F,11,7E,E9,21,80
710 DATAE9,ED,B0,00,00,3E,79,01
720 DATADE,FF,09,E5,ED,A0,ED,A0
730 DATAD1,3D,C2,2F,DF,C9,00,00
759 REM───しょき───
760 C$=CHR$(29):FOR I=1 TO 4
770 READ A(I),B(I),A$(I),B$(I)
780 B$(I)=C$+B$(I):NEXT
790 DATA1,1,●,●,2,4,●,○,1,3,●,|,1,1,♥,●
800 CONSOLE 0,16,0,0:SCREEN 3,2,2:COLOR 1,1,1:CLS
810 RETURN
819 REM───がめんデータ───
820 DATA0,4,3,6,8,6,13,6,0,11,6,11,11,11,3,13
830 DATA14,5,4,7,11,9,7,7,3,10,12,12,8,14,15,12
840 DATA1,5,1,12,5,7,5,10,10,6,10,11,13,8,13,9
850 DATA3,9,4,9,3,10,4,10,6,8,10,9,8,11,10,10
860 DATA8,5,11,6,11,9,8,6,8,6,4,6,4,9,4,12
870 DATA10,7,11,5,15,10,4,5,5,10,2,11,5,10,3,14
880 DATA13,5,13,8,8,9,8,12,5,11,2,9,2,12,5,5
890 DATA11,12,6,12,7,12,6,13,5,9,7,13,3,13,4,13
1000 REM──ちょっとまて！RUNするまえにSAVEしよう
```



評…こりゃ、おもしろい（影）

★せっかく誕生祝いをしてもらったスーパーSoftマガジンが死んでしまった。たった1年1か月のはかない命…どこへ行ってしまったの？（茨城県新治郡・鏡　弘14才）……【影：ベーマガの片隅でベーマガ食ってんだよ！】

PC-6001/mkII/6601用(32K, 2ページ)

ポップ&ポッピ part 3

伊藤　英二



●ストーリー

パート2で石にされてしまったポップくんは，モンスターのボスであるジャイアント・サタンがいる『ジャイアント城』に行ってしかえしをしようと思ったのです。しかし，『ジャイアント城』にいくまでには，モンスターや，しょうがい物が，いっぱい!!

はたして,『ジャイアント城』にたどりつけるでしょうか!?

●LOAD & SAVE

まず，**リスト1**を入力し，セーブ。そのあと，**リスト2**を入力し，セーブしてください。

LOADは，**リスト1**をロードして，RUNをすると，**リスト2**を自動的にロードしてくれるので，そのあとにRUNでゲーム・スタートです。

●GAMEのあそびかた

カーソル・キーで4方向に動き，スクロールでせまってくるモンスター，しょうがい物などをよけてください。約80歩進むと，面クリアで，そこの面の隊長の『ゴキブリ・モドキ』がしつこく30秒間追ってくるので，逃げまわってください（そのとき，スクロールは止まっています)。

これはかかせないことですが，4～6面あたりになると，タイミングを合わせて，すりぬけのテクニックを使わなければ面クリアはできないと思います。

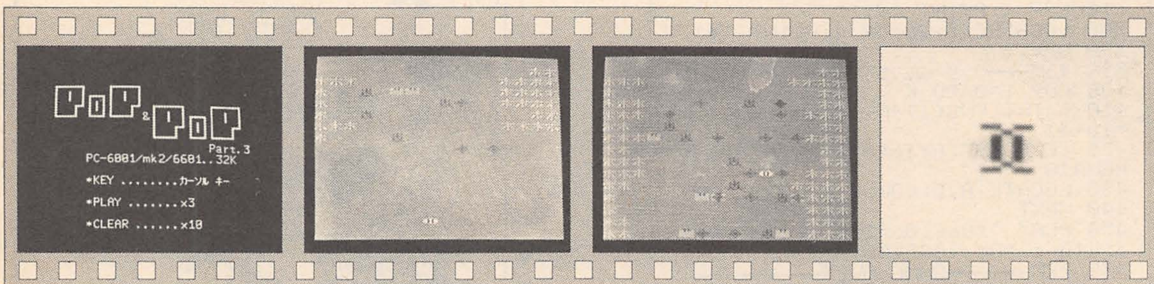
●プログラムの説明

流れはメチャクチャです。それと500～700あたりはLINE文ばかりで,何をやっているかというと,10面クリアしたときに出る,『ジャイアント城』を書くところなんです。それとゲーム中の音は，PLAYではなくSOUNDで出してあるのですが,230行を見てください。なぜか，ポップくんのX，Y座標が出ています。そうです，ポップくんが左，右，上，下に動くと，それぞれちがった音が出るのです。

CHECKER FLAG

Dr.D：また例によって，例の**リスト1**，**2**でマシン語入りか。毎月，いろんな人が作ったマシン語ルーチンを打ちこむのは大変だから，だれか6001のPUT，GETルーチンを実用として組んでくれんかな！

編：でも，ゲームはなかなか凝ってますから……。とにかく，6001ユーザーたのんだよ！



《写真1》これがタイトル画面です　**《写真2》スタート。80歩進むと現れる**　**《写真3》こんなにたくさんのしょうがい物が……**　**《写真4》かわいいポップちゃんのキャラクタ**

★FM－77を買って1週間。やっとマニュアルを1冊と½読み終えた。77使いこなせるようになったらプログラム送ります。(京都府八幡町・**藤田隆治13才**)……**【編：じっくり勉強してるな！楽しいプログラム待ってるよ。】**

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
10 REM *** P&P 3 ***
20 CONSOLE0,,0:CLEAR 50,&HDF00:F
OR I=&HEF00 TO &HEF19:READ A$
30 POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI:CLS
40 PLAY"V15":RESTORE95:Q=&HD000
50 FORW=QTOQ+6:READB$:C=VAL("&H"
+B$):POKEW,C:E=E+C:NEXT
60 DATA 21,FE,82,11,FF,82,01,1F
70 DATA 08,7E,12,2B,1B,0D,C2,09
80 DATA EF,2B,1B,0E,1F,05,C2,09
90 DATA EF,C9,00,00,00,00,00,00
95 DATA 21,01,10,CD,A9,12,C9,00
100 LOCATE 2,1:PRINT"*LOAD します"
110 FOR X=1 TO31:X1=INT(RND(1)*8
):LOCATE 1,X1:PRINT"・"
120 PLAY"L6407EFAC":EXEC &HEF00
130 NEXT:LOCATE 9,2:S=14
140 PRINT"PoP & PoP":LOCATE S,3
150 PRINT"Part 3":CLOAD
```

（20～50）データを読みこみ，マシン語を書きこむ
（60～95）マシン語のデータ
（100～140）画面を描く
（150）リスト2をロード

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 REM *** P&P 3 ***
20 L1=0:X1=2:Y1=4
30 SCREEN 1,1,1:GOSUB 750
35 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,1,1
40 N1=4:CONSOLE0,16,0,1:CLS
50 G=30:X=7:Y=14:P1=3:M1=1
60 J$=CHR$(29):D$=")"+J$+"("
70 E$="●":F$=D$+J$+E$:H$="♦"
80 G$=">"+J$+"<":I$=CHR$(34)
90 K$="-":L$=G$+J$+H$:S$="*"
95 M$="ㄨ"+J$+"o":O$="ロ"
99 N$=L$+J$+I$:P$=E$+J$+O$
100 Z$="木木木木木":V=119:Z=173
110 S=0:H=0:J=4:K=4
120 COLOR 3:P=STICK(0)
130 S=S+10:ONPGOSUB150,140,160,1
40,170,140,180,140
140 S1=INT(RND(1)*3)+12
145 GOTO 190
150 IFY<=4 THEN RETURN
155 Y=Y-1:Z=Z-12:RETURN
160 IFX=>14THENPLAY"O7E":RETURN
165 X=X+1:V=V+16:RETURN
170 IF Y=>14 THEN RETURN
175 Y=Y+1:Z=Z+12:RETURN
180 IFX<=0THENPLAY"O4EF":RETURN
185 X=X-1:V=V-16:RETURN
190 LOCATE S1,1:PRINT Z$
195 IF POINT(V,Z)=3 OR POINT(V,Z
)=N1 THEN 410
200 COLOR X1:LOCATEX,Y:PRINT E$
210 COLOR Y1:LOCATEX,Y:PRINT D$
214 IFQA=1THEN320
215 QA=0:IFS=>800THEN310
220 G=30:R=INT(RND(1)*3)+1
230 SOUND 12,62:SOUND 8,40:SOUND
 10,X*10:SOUND 10,Y*6
235 IF M1=>12 THEN 500
240 ON R GOSUB 250,260,270
245 COLOR 1:GOTO 300
250 FOR I=1 TO 2:COLOR 3
255 W1=INT(RND(1)*10)+3:LOCATE W
1,2:PRINT P$:COLORY1:LOCATEW1,2
256 PRINT I$:NEXT I
260 W1=INT(RND(1)*9)+3:IF B1=1 T
HEN COLOR 3:LOCATEW1,2:PRINT H$
265 COLOR Y1:LOCATE W1,2:PRINT M
$;:RETURN
270 FOR I=1 TO 3
280 COLOR Y1:Q1=INT(RND(1)*10)+3
:LOCATE Q1,4:PRINT H$:COLOR 1
290 LOCATE Q1,4:PRINT G$:NEXT:RE
TURN
300 COLOR ,,1:LOCATEX,Y:PRINTF$
303 EXEC &HD000:GOTO 120
310 PLAY"L6407EFAACCD":QA=1
315 ONM1GOSUB1010,1020,1030,1040
,450,1050,1060,1070,1080,1090
316 GOTO 220
320 IFG=1THENS=0:M1=M1+1:QA=0:GO
SUB 1300
321 COLOR 1:LOCATE J,K:PRINTK$
325 L1=L1+1:IF L1=<2 THEN 360
330 L1=1:IF X<J THEN J=J-1
335 IF X=J AND Y=K THEN 410
340 IF Y>K THEN K=K+1
350 IF Y<K THEN K=K-1
355 IF X>J THEN J=J+1
360 COLOR 4:LOCATE J,K:PRINT L$;
:COLOR 2:LOCATE J,K:PRINTI$
370 COLOR 1:LOCATEX,Y:PRINTF$
380 LOCATE J,K:PRINT K$:LOCATEX,
Y:PRINTF$
390 G=G-1:LOCATEJ,K:PRINT N$:COL
OR 3
400 LOCATE 4,0:PRINT G:COLOR 1,1
,2:LOCATE 4,0:PRINT G:GOTO120
410 COLOR 1:PLAY"L1605FEE07EF05C
CD":P1=P1-1:IF P1=0 THEN 430
420 CLS:GOTO 120
430 LOCATE 3,7:PRINT"●●●●●●●●●●"
440 COLOR 3:LOCATE 3,7:PRINT"GAM
E OVER":GOTO 440
450 M1=6:H$="●"+J$+"V"
460 G$=O$:E$="♥":N1=2:X1=4
470 Y1=2:P$=H$:M$="○"+J$+D$
480 F$=E$+J$+D$:B1=1
490 Z$="♦♦♦♦♦♦♦♦♦":RETURN
500 COLOR 1,3,1:CLS:A1=9:FORI=1T
O 4:A1=A1+1
510 LOCATE 0,A1:PRINT"木木木木木木木木木
木木木木木木":NEXT
520 SOUND 7,51:SOUND8,15:SOUND9,
15:SOUND9,5:SOUND 6,22
530 LINE(0,100)-(255,115),1,B
540 LINE(2,102)-(253,113),2,BF
550 LINE(50,40)-(200,100),2,B
560 PAINT(55,45),4,2
570 LINE(105,45)-(145,100),2,B
580 LINE(125,45)-(125,100),2
590 LINE(63,95)-(69,98),1,BF
600 LINE(20,52)-(48,99),4,BF
610 LINE(202,52)-(230,99),4,BF
620 LINE(0,30)-(17,99),4,BF
630 LINE(234,30)-(255,99),4,BF
640 LINE(150,38)-(180,25),4,BF
650 LINE(140,25)-(190,25),1
660 LINE-(167,15),1:COLOR 4
670 LINE-(140,25),1
680 PAINT(158,20),2,1:LINE(158,3
1)-(163,33),1,BF:COLOR 1
690 LOCATE 4,2:PRINT"##"
700 LINE(62,28)-(97,38),4,BF
710 FOR I=1 TO 17
720 COLOR ,,1:SOUND 7,62
730 COLOR ,,2:SOUND 7,55:NEXT
740 PLAY"EFG":LOCATE 1,0:COLOR 2
:PRINT"P&P Part 3.END":GOTO 740
750 REM *** せつめい ***
760 CLS:LOCATE0,1:PRINT"  ┌───┐
 ┌───┐"
770 PRINT" │╵┘╔╗│╵┘ "
780 PRINT" ┌───┐
 ┌───┐"
790 PRINT" └──┘ └─┘└──┘ &│ │ │┌─
┐│ │ │"
800 PRINT"          │ ┌┘││
││ ┌┘"
810 PRINT"          └──┘ └─
┘└──┘"
815 LOCATE23,7:PRINT"Part.3"
820 LOCATE 6,8:PRINT"PC-6001/mk2
/6601..32K"
830 LOCATE 6,10:PRINT"*KEY .....
...カーソル キー"
840 LOCATE 6,12:PRINT"*PLAY ....
...×3"
850 LOCATE 6,14:PRINT"*CLEAR ...
...×10"
860 F1$="T150V1004FFL32FFDDCE"
870 E1$="T160V14L805R4FEC4DGF"
880 D1$="L1602ECFABB+05ECEE+06GC
DEFGAB":PLAY F1$,E1$,D1$
890 Y$="05BC+04D":X$="05EB05C+"
900 V$="04AB05C+":T$="04B05C+D"
910 PLAY"T120V12L12"
920 PLAY Y$+V$+X$
930 PLAY Y$,V$,T$
940 PLAY X$+T$+Y$
950 PLAY T$,Y$,V$
960 FOR M=1 TO 100
970 NEXT M
980 FOR S=1 TO 31
990 EXEC &HD000:NEXT S
1000 RETURN
1010 Z$="日ロ ロ日ロ ロ日ロ ロ日":RETURN
1020 Z$="木   木     木":RETURN
1030 Z$="♠♠♠♠♠♠♠♠":LINE(0,0)-(255
,0),3:RETURN
1040 Z$="××  ×    ×"
1050 AZ=14:FORI=1TO27:LINE(AZ,0)
-(AZ,12),4:AZ=AZ+16:NEXT
1055 LINE(0,0)-(255,0),4:RETURN
1060 Z$="♣    ♣     ♣":RETURN
1070 Z$="│  │  │   │  │":RETURN
1080 Z$="┼┼┼┼┼┼":RETURN
1090 LINE(0,0)-(255,180),1,BF:PL
AY"L1604EFDAFCCB07ECC"
1200 PRINT"s":Z$="*あいうえお":LINE(0
,0)-(255,0),3:RETURN
1300 PLAY"L20FFCC+T120L30CCADEFF
B+T160L5504FBDDFC07EFFC"
1400 PLAY"T140V14L8EFFL1606CC"
1500 LINE(0,12)-(255,60),1,BF:LO
CATE 5,3:PRINT"CLEAR!":RETURN
```

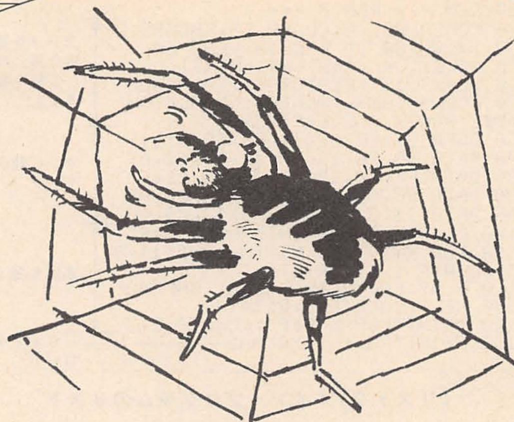
（30）説明ルーチンへ
（50～100）カーソル移動命令入りのキャラクタを定義。キャラクタは“)”と“(”と“○”等をグラフィック画面に重ねて表示している
（110～310）メイン・ルーチン
（130～185）座標計算
（190）しょうがい物を表示
（195）衝突の判定
（200～210）を表示
（230）音
（250～256）を表示
（260～265）♢，を表示
（270～290）♢，を表示
（303）スクロール
（315）表示するしょうがい物を代える
（500～740）10面クリアの画面
（750～1000）説明
（1010～1090）ここで各面に表示するキャラクタを定義する。これにより，各面が全くちがったゲームに見える。特に変数に代入したのは大変よい。

★めぐみ～好きだ～！君を愛してるぜー。アッ，言ってしまった！編集部のみなさん，だれにも言わないでね。（群馬県勢多郡・**初代X1ユーザー**）……【**影**：OFに載ったら，みんなに知れるの見え見えだろ。それをしょうちでコノ！】

PC-6001mkII/6601用（モード5，ページ4）

移植版 PIDER

平岡　靖



●内　容

あなたは，ＰＩＤＥＲです。画面中をすきまなく配線するのが仕事です。

カーソル・キー↑↓←→で，上下左右に配線していってください。ただし，◆が追ってきますので，つかまらないようにしてください。一度配線した上を通ると，結び目ができます。この結び目に◆がふれると，からまって動けないので，しばらくの間，時間がかせげます。７面まで用意されてますよ。

CHECKER FLAG

編：13才の移植作品だそうです。

Dr.D：6001は，ユーザーが多いんだから，もっとレベルの高いものがきても良いのだがな！　最近は，以前に比べるとレベルが低いぞ。6001なら，移植ではなく，オリジナルのゲームで挑戦してほしいものだ！

編：選ぶほうもレベルが下がってきて大変です。6001のユーザーがんばろう。

●プログラムについて

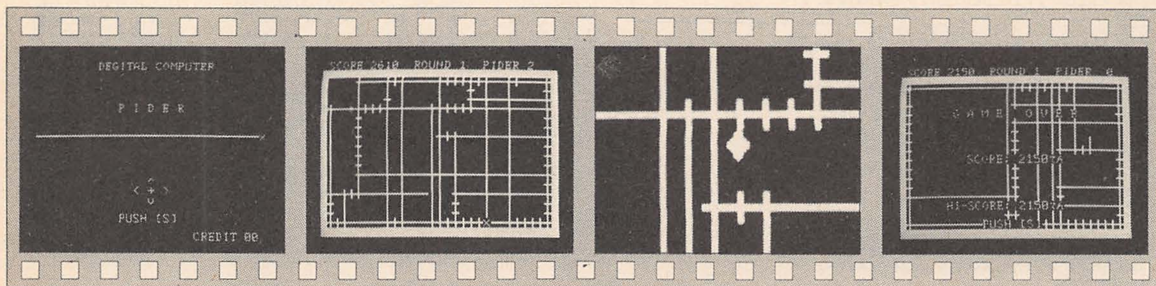
40行でＦＤ１Ｂ番地をＰＥＥＫしていますが，これは，ＰＬＡＹ文によって，音を出しているときは，１か－１，それ以外は，０になる番地です。ためしに，40行を省いてみてください。デモの動きがおかしくなりましたね。ですから，この行は省かないでおいてください。100行のＰＲＩＮＴは，？（省略形）で入れてください。でなければ入りません。

●最後に

森巧尚さんのプログラムはよくできてますね。N60m―ＢＡＳＩＣに移植しても，これだけ動きが速いっていうプログラムは，めったにありませんよ。

《第１表》登場キャラクタ

×	……ＰＩＤＥＲ
◆	……敵(自分を追ってくる)
✚	……結び目
■	……壁(敵は通れる)



《写真１》タイトル画面。Ⓢキーでスタート

《写真２》こんなに配線したのに，まだなの？

《写真３》結び目にからまった◆。今のうちだ！

《写真４》５匹◆につかまると，ゲーム・オーバー

★先月，ＯＦでは，17才以上の人は１人しかいなかった。３月号では，何人いるでしょう。正解者の中から抽選で１名様に影さんをさしあげます。（神奈川県鎌倉市・竹居正浩16才）……【影：年令を気にする年じゃないだろ。ね，編くん！】

移植版　PIDERのプログラム・リスト

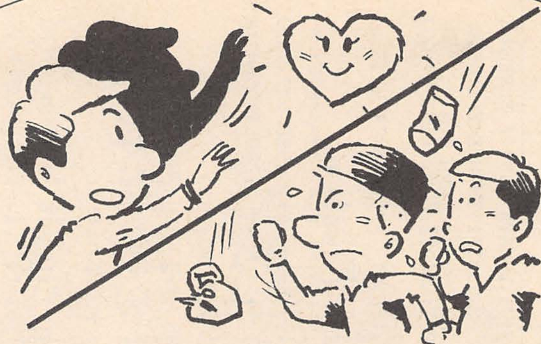
```
10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:CLS:H=0
20 FOR I=0 TO 30:LOCATE I,8:PRINT "−×";
30 PLAY "T200R32"
40 IF PEEK(&HFD1B)<>0THEN40
50 NEXT I
60 FOR I=1 TO 5:LOCATE 10+I*2,5:PRINT MI
D$("PIDER",I,1);
70 PLAY "T133R16"
80 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 80
90 NEXT
100 LOCATE 16,13:PRINT "^";:LOCATE14,14:
PRINT "< + >";:LOCATE16,15:PRINT "v"
110 LOCATE9,0:PRINT "DEGITAL COMPUTER"
120 LOCATE12,17:PRINT "PUSH [S]";:LOCATE
22,19:PRINT "CREDIT 00";
130 IF INKEY$<>"S" THEN 130
140 LOCATE 30,19:PRINT "1";:S=0:R=1:P=5
150 FOR I=1 TO 4:PLAY "T133S0L16A05DEAEA
":NEXT I:CLS:COLOR ,16
160 FOR I=0 TO 31:LOCATE I,1:PRINT "#";:
LOCATE I,18:PRINT "#";:NEXT I
170 FOR I=1 TO 17:LOCATE 0,I:PRINT "#";:
LOCATE 31,I:PRINT "#";:NEXT:COLOR ,1
180 X=16:Y=17:P0$="+":V1=-1:V2=0:X9=1:Y9
=2:P9$=" ":F=0
190 LOCATE X,Y:PRINT "×";:LOCATE X9,Y9:P
RINT "◆";
200 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE 0      ROUND"
R:LOCATE 22,0:PRINT "PIDER"P:R1=R
210 E=479:IF R1>7 THEN R1=R1-7:GOTO 210
220 REM ::::: SCREEN :::::
230 ON R1 GOTO 460,240,260,280,310,340,3
90
240 X1=1:X2=30:Y1=10:Y2=10:GOSUB 830
250 LOCATE 15,10:PRINT "    ";:E=E-28:GOT
O 460
260 E=E-3:LOCATE 16,8:COLOR ,16:PRINT"#"
;
270 LOCATE 12,15:PRINT "#";:LOCATE 20,15
:PRINT "#";:COLOR ,1:GOTO 460
280 X1=16:X2=16:Y1=8:Y2=16:GOSUB 830
290 X1=12:X2=20:Y1=12:Y2=12:GOSUB 830
300 E=E-17:GOTO 460
310 X1=10:X2=15:Y1=10:Y2=15:GOSUB 830
320 X1=21:X2=16:Y1=10:Y2=15:GOSUB 830
330 E=E-12:GOTO 460
340 E=E-29:X1=11:X2=15:Y1=15:Y2=11:GOSUB
 830
350 X1=21:X2=17:Y1=15:Y2=11:GOSUB 830
360 X1=16:X2=16:Y1=8:Y2=18:GOSUB 830
370 X1=15:X2=17:Y1=18:Y2=18:GOSUB 830
380 :Y1=400
390 X1=7:X2=7:Y1=10:Y2=15:GOSUB 830
400 X1=24:X2=24:Y1=10:Y2=15:GOSUB 830
410 X1=7:X2=24:Y1=15:Y2=15:GOSUB 830
420 X1=11:X2=11:Y1=5:Y2=13:GOSUB 830
430 X1=16:X2=16:Y1=5:Y2=13:GOSUB 830
440 X1=21:X2=21:Y1=5:Y2=13:GOSUB 830
450 E=E-55
460 REM ::: [ P I D E R ] :::
470 Q=STICK(0):EXEC&H1058
480 IF Q=1 THEN V1=-1:V2= 0:GOTO 530
490 IF Q=5 THEN V1= 1:V2= 0:GOTO 530
500 IF Q=7 THEN V1= 0:V2=-1:GOTO 530
510 IF Q=3 THEN V1= 0:V2= 1:GOTO 530
520 GOTO 610
530 LOCATE X,Y:PRINT P0$;:P0$="|":IF V2<
>0 THEN PA$="−"
540 X=X+V2:Y=Y+V1:LOCATE X,Y:IF SCREEN (
X,Y)=35 THEN 580
550 IF SCREEN (X,Y)=131 THEN E=E-1:GOTO
 760
560 IF SCREEN (X,Y)<>32 THEN 590
570 S=S+10:E=E-1:LOCATE 6,0:PRINT S;:GOT
O 530
580 X=X-V2:Y=Y-V1
590 LOCATE X,Y:PRINT "×";:P0$="+"
600 IF E<1 THEN 740
610 REM :::::: LASER :::::
620 IF F>0 THEN F=F-1:GOTO 460
630 LOCATE X9,Y9:PRINT P9$;:X9=X9+SGN(X-
X9):Y9=Y9+SGN(Y-Y9)
640 LOCATE X9,Y9:P9$=CHR$(SCREEN(X9,Y9))
:IF P9$<>CHR$(21) THEN 680
650 F=20:PRINT "+";:PLAY "T200L3205B#":X
9=X9+SGN(X-X9):Y9=Y9+SGN(Y-Y9)
660 LOCATE X9,Y9
670 P9$=CHR$(SCREEN(X9,Y9))
680 PRINT "◆"
690 IF X=X9 AND Y=Y9 THEN 760
700 IF ASC(P9$)=22 THEN P9$="|"
710 IF ASC(P9$)=23 THEN P9$="−"
720 IF ASC(P9$)=21 THEN P9$="+"
730 GOTO 460
740 REM :::::: ROUND ::::::
750 R=R+1:GOTO 150
760 REM ::::::  OUT  ::::::
770 PRINT CHR$(7);:LOCATE X9,Y9:PRINT P9
$;:LOCATEX,Y:PRINT P0$;
780 X=16:Y=17:P0$="+":V1=-1:V2=0:X9=1:Y9
=2:LOCATE X9,Y9
790 P9$=CHR$(SCREEN(POS(0),CSRLIN)):F=10

800 P=P-1:IF P=0 THEN 970
810 LOCATE X,Y:PRINT "×";:LOCATE X9,Y9:P
RINT "◆";
820 LOCATE 27,0:PRINT P;:PLAY "T133L205B
":GOTO 460
830 REM :::::: LINE ::::::
840 X3=X2-X1:IF X3=0 THEN 920
850 Y3=(Y2-Y1)/X3
860 S9=1:IF X3<0 THEN S9=-1
870 COLOR ,16:FOR X4=0 TO X3 STEP S9
880 Y4=Y3*X4
890 LOCATE X1+X4,Y1+Y4:PRINT "#";
900 NEXT X4:COLOR ,1
910 GOTO 960
920 S9=1:IF Y1>Y2 THEN S9=-1
930 COLOR ,16:FOR Y4=0 TO Y2-Y1 STEP S9
940 LOCATE X1,Y1+Y4:PRINT "#";
950 NEXT Y4:COLOR ,1
960 RETURN
970 REM :::::: GAME OVER ::::::
980 PLAY"T100L4D#L4G#.L8GG#.L16AL8B#.L16
O5CLD#E#E.L8COB#.L16O5D#L2C"
990 LOCATE 28,0:PRINT 0
1000 FOR I=1 TO 9:LOCATE 6+I*2,5:PRINT M
ID$("GAME OVER",I,1);
1010 PLAY "T133R16":NEXT I
1020 IF H<S THEN H=S
1030 LOCATE 10,10:PRINT "SCORE:"S"てん"
1040 LOCATE 7,15:PRINT "HI-SCORE:"H"てん"
1050 LOCATE 12,17:PRINT "PUSH [S]";
1060 IF INKEY$<>"S" THEN 1060
1070 CLS:GOTO 20
```


★もうすぐUFPを送ります。ところで，MZ−5500はどうなったの？HC−20は？(神奈川県平塚市・雑野　豊12才)……【編：それは，ランダム・コーナーのほうで紹介しますので，どんどん投稿してください。待ってます。】

影ちゃんランド/リブル走りゲーム

おっかあ～



●ゲームの内容①

(影ちゃんランド)

あなたは，木（♣）や池（●）にぶつからずに，ハート（♥）のところまで，たどりついてください。

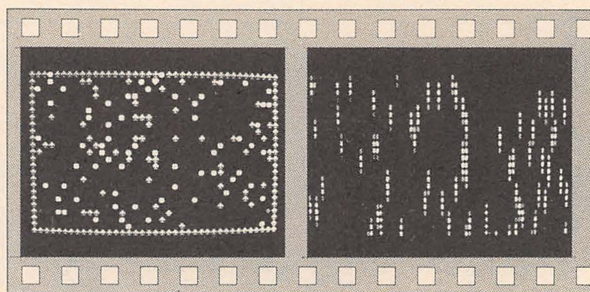
あなたは，赤を操作します。テン・キーの5213で，上下左右です。青は赤といっしょに動きますが，赤とは左右逆に動きます。もちろん，青も木や池にぶつかってはいけません。

●ゲームの内容②

(リブル走りゲーム)

ただ単に，ボール（●）をよけて走っていくというスクロール・ゲームですが，あなたは，〝←〟と〝→〟を両手で操作します。

〝←〟は，ZXで左右，〝→〟は，46で左右です。むずかしいので2人で競ってもいいでしょう。



《写真1》影ちゃんランドの実行画面　**《写真2》リブル走りゲームの実行画面**

《リスト1》影ちゃんランドのプログラム・リスト

```
1 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z
2 LINE(0,1)-(38,24),"♣",4,B:FORI=1TO70:LOCATE RND(1)*37+1,RND(1)*23+1:COLOR 4
3 PRINT "♣":LOCATE RND(1)*37+1,RND(1)*23+1:COLOR 5:PRINT "●":NEXT
4 X=1:Y=21:T=0:LOCATE19,2:COLOR 3:PRINT "♥"
5 I=INP(0):XX=(I=253)-(I=247):YY=(I=223)-(I=251):T=T+1
6 LOCATEX,Y:PRINT " ":LOCATE 38-X,Y:PRINT " ":BEEPABS(XX+YY):BEEP0
7 X=X+XX:Y=Y+YY:P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):T=PEEK(&HF302+(38-X)*2+Y*120)
8 IF T=233 OR P=233 THEN 10 ELSE IF T<>32 OR P<>32 THEN 12
9 LOCATE X,Y:COLOR 2:PRINT "◆":LOCATE 38-X,Y:COLOR 1:PRINT "◆":GOTO 5
10 LOCATE 13,0:PRINT "GOOD TIME ";T:LINE(1,2)-(37,23),"",3,BF
11 COLOR3:FORI=1TO500:BEEP1:BEEP0:LOCATE RND(1)*37+1,RND(1)*22+1:PRINT"♥":NEXT
12 LINE(1,2)-(37,23),"",0,BF
13 LOCATE 14,15:COLOR 6:PRINT "GAME OVER !!":IF INKEY$="S" THEN RUN
14 IF RND(1)>.15 THEN I=-235:GOTO 15 ELSE I=RND(1)*2:COLOR I+4
15 LOCATE RND(1)*37+1,RND(1)*22+1:PRINTCHR$(I+235):GOTO 13
```

《リスト2》リブル走りゲームのプログラム・リスト

```
1 CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 80,25:COLOR 0,32:PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z
2 DEF USR=&HE900:X=60:Y=20:DATA 21,3F,FE,11,B7,FE,01,C8,0A,ED,B8,C9
3 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HE900+I,VAL("&H"+A$):NEXT
4 FOR S=1 TO 1000:FORI=1TO 3:POKE -3088+RND(1)*79,236:NEXT:A=USR(0):I=INP(0)
5 X=X+(I=239)-(I=191)+(X>0)-(X<78):POKE -926+X,28:I=INP(5)
6 Y=Y+(I=251)-(I=254)+(Y>0)-(Y<78):POKE -926+Y,29:BEEP1:BEEP0
7 IF PEEK(-1046+X)<>32 OR PEEK(-1046+Y)<>32 THEN LOCATE 25,15:PRINT "GAME OVER H
IT ANY KEY[3]SCORE";S:I$=INPUT$(2):RUN ELSE NEXT
```


★ベーマガとかけて，地底でとうふを食べる影ととく。その心は，山形県出身のまんざいしである。(東京都世田谷区・西橋　寛24才)……【影：私は，湯どうふがいいな。編：意味がわかんないからって，すぐごまかす！】

PC-8001/mkII/8801/mkII用

たかちゃんHOUSE

柴森　義和



STORY

ある日，ぱらぴれ王国から王子がやってきました。王子の名は〝たかちゃん〟です。

たかちゃんは，あるおやしきにやってきました。今，荷物を運んでいるところです。

HOW TO PLAY

あなたは，たかちゃんを操作します。荷物を動かして，青いところまで運んでください。荷物は，押すだけしかできません。しかも，一つずつしか押せません。

はしごのところで，階移動ができます。穴のところでは，荷物もたかちゃんも，下の階に落ちます。しかし，穴の下に荷物があれば落ちません。

それをうまく利用して，すべてのおやしきの荷物を運んでください。やしきは16あります。

KEYそーさ

8 2 4 6で上下左右です。HOMECLRで，GIVE UPです。3回GIVE UPで，GAME OVERです。

BONUS STAGE

3面クリアごとにあります。30秒間に，できるだけたくさんのフルーツを取ってください。青りんごが20点，さくらんぼが10点です。

さんこう

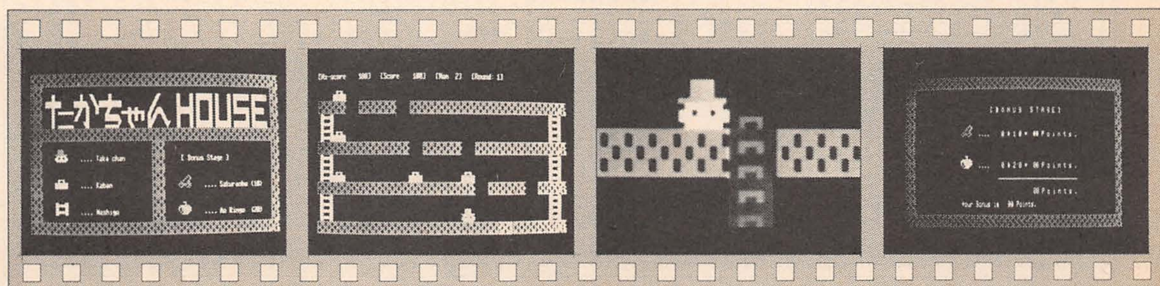
ベーマガ1984年6月号「ペコペコ」

DELUXEⅡ「フィッシング・ゲーム」

CHECKER FLAG

編：ひさびさのグラフィック重視ゲームです。今までのPC－8001は，通常のキャラクタを使ったものが多かったのですが，今回のゲームは，120行から220行までで，配列変数を使って，オリジナルのキャラクタを作っています。8001でも，まだまだ，このようなかわいらしいキャラクタが作れるのです。8001ユーザーしょ君！　がんばろう！

影：よし，私も応援するぞ！　チャンチャンチャンチャカチャーン。かっとばせー，8001！



《写真1》タイトル画面。キャラの説明です

《写真2》とにかく荷物を押して運んでください

《写真3》たかちゃんが荷物を穴に落としたところ

《写真4》ボーナス・ステージの結果です

★僕の友達に，奥村 大という人物がいるが，彼はあの有名な奥村印刷を知らない。(京都市・江塚利繁15才)……
【影：おっと，久びさの登場です。では，どうぞ。奥村印刷：有名なだなんてテレますです。よ，よろしく！】

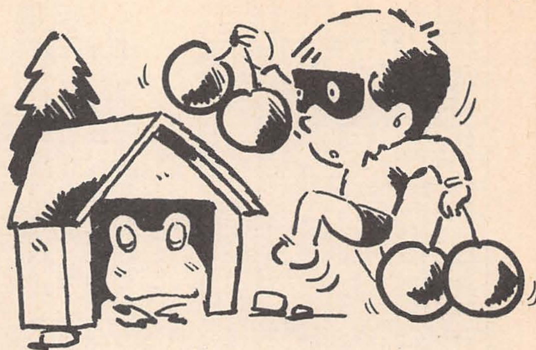
たかちゃん HOUSE のプログラム・リスト

```
0 REM ┌─────────────────────────────┐
1 REM | Taka chan House             |
2 REM |       Programed by Y.Shibamori |
3 REM |       October 14 (Sun.) in 1984|
4 REM └─────────────────────────────┘
100 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:HS=0
110 DIMA%(7),B%(7),C%(7),D%(7),E%(7),F%(7),G%(7)
120 '========= CHARACTER =========
130 FORI=0TO3:READA$:A%(I)=VAL("&H38"+A$)
140                  B%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
150 FORI=4TO7:READA$:A%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
160 FORI=4TO7:READA$:B%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
170 FORI=0TO7:READA$:C%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
180 FORI=0TO7:READA$:D%(I)=VAL("&HB8"+A$):NEXT
190 FORI=0TO7:READA$:E%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
200 FORI=0TO3:READA$:F%(I)=VAL("&H98"+A$):NEXT
210 FORI=4TO7:READA$:F%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
220 FORI=0TO7:READA$:G%(I)=VAL("&H98"+A$):NEXT
230 '======== CHARA..DATA ========
240 DATA 88,FF,FF,88,F6,FD,DF,6F,F6,FF,FF,6F
250 DATA 9F,7F,9F,7F,9F,EF,9F,EF
260 DATA 00,4C,C4,00,FF,FF,FF,FF
270 DATA FF,66,66,FF,FF,66,66,FF
280 DATA 00,80,24,69,B6,6F,B6,6F
290 DATA C8,DC,CF,8C,43,FB,FF,37
300 '=========  I N I T  =========
310 SC=0:MA=2:RO=1:GOSUB1150
320 '========= S T A G E =========
330 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:GOSUB1080:RESTORE420
340 IFRO>1THENFORI=1TORO*7-7:READA$:NEXT
350 FORI=1TO73STEP72:FORJ=6TO21STEP2:PUT@A(I,J)-(I+3,J+1),E%:NEXT:NEXT
360 FORI=4TO22STEP 6:FORJ=0TO76STEP4:PUT@A(J,I)-(J+3,I+1),C%:NEXT:NEXT
370 FORI=4TO16STEP6:FORJ=1TO2:READA$:X=VAL("&H"+A$)*4+9
380                         LINE(X,I)-(X+3,I+1),CHR$(0),BF:NEXT:NEXT
390 FORI=5TO69STEP64:FORJ=2TO14STEP6:PUT@A(I,J)-(I+3,J+1),D%:NEXT:NEXT
400 READA$:QW=VAL("&H"+A$)*4+9:LINE(QW*2,88)-(QW*2+7,95),PSET,1,B
410 '=========  D A T A  =========
420 DATA 0,4,5,9,A,E,C ,8,C,2,6,8,C,A ,5,9,1,D,5,9,7 ,1,5,6,E,8,C,A
430 DATA 1,9,3,7,9,D,B ,3,6,1,8,9,D,B ,1,D,5,9,1,D,7 ,1,5,7,B,9,D,B
440 DATA 2,6,4,C,6,A,8 ,5,9,3,B,1,D,7 ,1,7,4,A,7,D,A ,1,D,4,A,7,D,A
450 DATA 5,D,1,9,5,D,9 ,1,5,7,B,5,D,9 ,4,8,2,A,4,C,7 ,8,C,2,6,4,8,6
460 '========= R E A D Y =========
470 X=1:Y=2:PO=0:C=0:TI=1000:GOSUB600
480 '=========  M A I N  =========
490 IO=INP(0):I1=INP(1):S=C:VX=X:VY=Y:XX=((IO=239)-(IO=191))*4:X=X+XX
500 IFX<1THENX=VXELSEIFX>73THENX=VX
510 IFINP(8)=254THENMA=MA-1:IFMA>-1THEN330ELSE1050
520 IF(IO=251)*(Y<20)*((X=1)+(X=73))THENY=Y+6
530 IF(I1=254)*(Y> 2)*((X=1)+(X=73))THENY=Y-6
540 IF(X=VX)*(Y=VY)THEN490
550 P1=PEEK(X+Y*120-3326):P2=PEEK(X+Y*120-3087)
560 IFP1=&H66THENC=1ELSEC=0:IFP1=&H4CTHEN620ELSEIFP2<>&H7FTHENGOSUB680
570 GOSUB590:GOTO490
580 '========= P R I N T =========
590 IFS=1THENPUT@A(VX,VY)-(VX+3,VY+1),E%ELSELINE(VX,VY)-(VX+3,VY+1),CHR$(0),BF
600 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:RETURN
610 '=========   B  A  G  =========
620 IFPEEK(X+XX+Y*120-3326)<>&H0THENX=VX:Y=VY:GOTO490
630 PUT@A(X+XX,Y)-(X+XX+3,Y+1),D%:GOSUB590
640 IFPEEK(X+XX+Y*120-3087)<>&H7FTHEN710
650 IF(X+XX=QW)*(Y=20)THEN750
660 GOTO570
670 '=========   F A L L  =========
680 IFPEEK(X+Y*120-2606)<>&H0THENRETURN
690 GOSUB590:VX=X:VY=Y:FORI=1TO6:Y=Y+1:GOSUB590:VY=Y:NEXT:RETURN
700 '=========  FALLBAG  =========
710 IFPEEK(X+XX+Y*120-2606)<>&H0THEN570
720 FORI=Y+1TOY+6:LINE(X+XX,I-1)-(X+XX+3,I),CHR$(0),BF
730 PUT@A(X+XX,I)-(X+XX+3,I+1),D%:NEXT:GOTO570
740 '========= P O I N T =========
750 FORI=0TO30:BEEP1:NEXT:BEEP0:LINE(QW,20)-(QW+3,21),CHR$(0),BF
760 SC=SC+10:GOSUB1100:PO=PO+1:IFPO<6THEN570
770 '========= C L E A R =========
780 FORI=0TO50:FORJ=0TOI:BEEP1:NEXT:FORJ=ITO50:BEEP0:NEXT:NEXT
790 RO=RO+1:IFROMOD3=1THEN830ELSEIFRO=17THEN1040ELSE330
800 '========= B O N U S =========
810 PUT@A(X1,Y1)-(X1+3,Y1+1),F%:F=0:RETURN
820 PUT@A(X1,Y1)-(X1+3,Y1+1),G%:F=1:RETURN
830 COLOR2,0,1:PRINTCHR$(12);
840 FORI=0TO76STEP76:FORJ=0TO22STEP2:PUT@A(I,J)-(I+3,J+1),C%:NEXTJ,I
850 FORJ=0TO22STEP22:FORI=0TO76STEP4:PUT@A(I,J)-(I+3,J+1),C%:NEXTI,J
860 TIME$="00:00:00":X=4:Y=2:SC(0)=0:SC(1)=0
870 X1=INT(RND(1)*18)*4+4:Y1=INT(RND(1)*10)*2+2:IF(X=X1)+(Y=Y1)THEN870
880 ONRND(1)*2+1GOSUB810,820:BEEP0
890 IO=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y:XX=(IO=239)-(IO=191):YY=(I1=254)-(IO=251)
900 X=X+XX*4:Y=Y+YY*2:IF(X<4)+(X>72)+(Y<2)+(Y>21)THENX=VX:Y=VY
910 LINE(VX,VY)-(VX+3,VY+1),CHR$(0),BF:PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%
920 IF(X=X1)*(Y=Y1)THENSC(F)=SC(F)+1:PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),B%:BEEP1:GOTO870
930 IFTIME$<"00:00:30"THEN890
940 LINE(4,2)-(75,21),CHR$(0),BF
950 COLOR7:LOCATE30,5:PRINT"[ B O N U S   S T A G E ]
960 PUT@A(20,8)-(23,9),F%:PUT@A(20,13)-(23,14),G%:PP=SC(0)+SC(1)*2
970 LOCATE26, 9:PRINTUSING"....   ## * 1 0 = ##0 P o i n t s .";SC(0);SC(0)
980 LOCATE26,14:PRINTUSING"....   ## * 2 0 = ##0 P o i n t s .";SC(1);SC(1)*2
990 LOCATE26,16:PRINT     "       ─────────────────────────────"
1000 LOCATE26,18:PRINTUSING"                 ###0 P o i n t s .";PP
1010 LOCATE20,20:PRINTUSING"Your Bonus is ###0 Points.          ";PP:SC=SC+PP
1020 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1020ELSE330
1030 '========= GAME OVER =========
1040 COLOR4:LOCATE30,7:PRINT"You are All Round Clear."
1050 COLOR7:LOCATE33,9:PRINT"G A M E  O V E R":BEEP1:FORI=0TO30:NEXT:BEEP0
1060 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1060ELSE310
1070 '========= S C O R E =========
1080 LOCATE48,0:PRINTUSING"[Round:##]";RO
1090 LOCATE37,0:PRINTUSING"[Man:##]";MA
1100 IFHS<SCTHENHS=SC
1110 LOCATE 0,0:PRINTUSING"[Hi-score:#####0]";HS
1120 LOCATE20,0:PRINTUSING"[Score:#####0]";SC
1130 RETURN
1140 '========= T I T L E =========
1150 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:RESTORE1150:DATA 0,8,22
1160 FORI=0TO76STEP76:FORJ=0TO22STEP2:PUT@A(I,J)-(I+3,J+1),C%:NEXTJ,I
1170 FORI=1TO3:READ J:FORK=0TO76STEP4:PUT@A(K,J)-(K+3,J+1),C%:NEXTK,I
1180 FORI=8TO22STEP2:PUT@A(38,I)-(41,I+1),C%:NEXT:COLOR6
1190 LOCATE 5,3:PRINT" ■    ■ ■  ■   ■
1200 LOCATE 5,4:PRINT"▬▬▬  ▬▬▬▬▬  ▬▬▬▬
1210 LOCATE 5,5:PRINT" ■▬▬  ■ ■ ▬▬■▬▬■
1220 LOCATE 5,6:PRINT" ■  ■  ▬▬ ■■■ ■
1230 LOCATE 5,7:PRINT" ■ ▬▬ ■  ▬▬ ■ ■ ■
1240 COLOR5
1250 LOCATE46,3:PRINT"■  ■ ▬▬■ ■ ▬▬ ▬▬
1260 LOCATE46,4:PRINT"■  ■ ■ ■ ■ ■  ■
1270 LOCATE46,5:PRINT"▬▬▬■ ■ ■ ■ ▬▬ ▬▬
1280 LOCATE46,6:PRINT"■  ■ ■ ■ ■  ■ ■
1290 LOCATE46,7:PRINT"■  ■ ▬▬▬ ▬▬ ▬▬ ▬▬
1300 PUT@A( 8,11)-(11,12),A%:PUT@A( 8,15)-(11,16),D%:PUT@A( 8,19)-(11,20),E%
1310 PUT@A(46,15)-(49,16),F%:PUT@A(46,19)-(49,20),G%:COLOR7
1320 LOCATE16,12:PRINT".... Taka chan
1330 LOCATE16,16:PRINT".... Kaban
1340 LOCATE16,20:PRINT".... Hashigo
1350 LOCATE54,16:PRINT".... Sakuranbo (10)
1360 LOCATE54,20:PRINT".... Ao Ringo  (20)
1370 LOCATE47,12:PRINT"[ Bonus Stage ]
1380 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1380ELSERETURN
```

★12月号の鈴木君へ：コアがバキュラでもこわくないのでは？それより，アルゴがバキュラのほうがこわい。ここで一句，「アンドアの，コア・バキュラでも，コアくない？」（京都府宇治市・Super Xev.）……【影：おそまつ！】

FORMATION

小川　真太郎

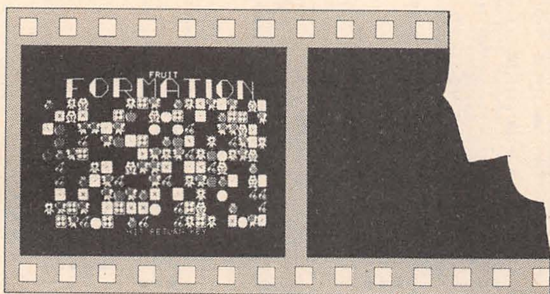


†HOW TO PLAY

画面右上に指示される5×5の「フォーメーション」に従って,「ペクパク」を[2][4][6][8]で動かし,左のほうに並んでいる果物を押し運んで,同じ「フォーメーション」を右下に作っていきます。

画面中央に並んでいる家からは,屋根が信号色で変化して,赤から緑にもどるときに,「ベロタン」が出てきます。

「ペクパク」は,「ベロタン」の周りにいるとミスとなります。しかし,右下に「フォーメーション」が完成しているときは,クリアとなり,スコアにエネルギーの残量が加算されます。



《写真1》タイトル画面。
キャラがいっぱい!

†それから

ちなみに果物は4種,壁は3種あり,「フォーメーション」は,15面まで用意されています。15面クリアすると「HAPPY　END」となります。

そうそう! 屋根の色の変化はだんだん速くなっていきますよ!

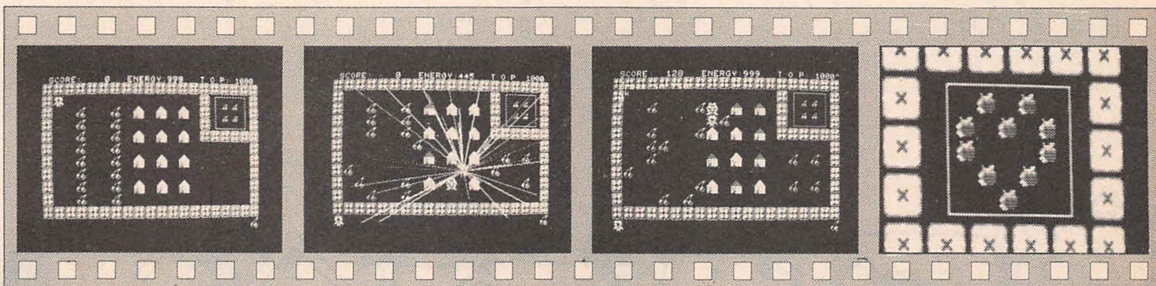
†最後に…

「うわっ!! DATAがいっぱい!!」と思う人,「キャラクタが多いんだから…」と思ってあきらめてください。僕は,「キャラ作りの真ちゃん」と言われるぐらい,キャラ作りがうまいんですよ!!

あっそうだ! 3回目のリンゴ面(8型)と,3回目のトマト面(P型)はよ~く考えてやらないと作れませんよ!!

CHECKER FLAG

編:ベリー・グッド。超大作のゲームにしては,リストの長さもまずまず。かわいいキャラクタもゲームに花をそえてますね。



《写真2》左の果物を右上に従い,右下に運べ!

《写真3》ベロタンがー。その周りにいるとホラ

《写真4》でも,フォーメーションができてると…

《写真5》8面では,こんなフォーメーションが

★じゅうしょも,なまえも,かんじつかわなかったぞー。(かごしまし・もたによしひろ15さい)……【影:では,私何火,無図可詩井完寺模矢手留毛土,民名賀,輪寒菜胃戸尾模宇課ら,つかわないだけなんだい!つかれた。】

```
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:DEFINT A-Z:TP=1000
110 DIM C%(33,10),F%(9,3),F$(4,14),LO(19,10),H%(17),HO(2,3):DEFUSR=&HE91A
120 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 33:READ C%(J,I):NEXT J,I:FOR I=0 TO 3
130 FOR J=0 TO 9:READ F%(J,I):NEXT J,I:FOR I=0 TO 17:READ H%(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 4:READ F$(J,I):NEXT J,I:FOR I=0 TO 3:READ CO(I)
150 NEXT:FOR I=&HE900 TO &HE923:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
160 REM ▚▚▚ S T A R T ▚▚▚
170 SC=0:RO=1:LE=3:EN=999:GOTO 790
180 REM ▚▚▚ S T A G E ▚▚▚
190 COLOR 7:CMD CLS 3:LOCATE 0,0:Q=ROMOD3+3:W=ROMOD4+6:X=1:Y=1:EN=999
200 PRINT USING "SCORE:#####   ENERGY:###   T O P:#####";SC;EN;TP;
210 RESTORE 1370:COLOR 4:FOR I=0 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 19
220 LO(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1)):E=LO(J,I):G=J*16:H=I*16+8
230 IF E=1 THEN CMD PUT(G,H),C%(0,Q) ELSE IF E=2 THEN CMD PUT(G,H),C%(0,W)
240 IF E=3 THEN CMD PUT(G,H+8),H%:LOCATE J*2-1,I*2+1:PRINT "▲";
250 NEXT J,I:CMD PUT(16,24),C%(0,1):FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:HO(I,J)=0
260 NEXT J,I:IF LE<>1 THEN FOR I=2 TO LE:CMD PUT(I*16-32,183),C%(0,1):NEXT
270 FOR I=1 TO RO:CMD PUT(320-I*16,183),C%(0,IMOD4+6):NEXT
280 CMD LINE(248,26)-(296,69),2,B:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4
290 IF VAL(MID$(F$(I,RO-1),J+1,1))=1 THEN CMD PUT(252+J*8,28+I*8),F%(0,W-6)
300 NEXT J,I:FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 15:A=USR(J):NEXT J,I:SP=5-RO¥5
310 REM ▚▚▚  PEC PAK  ▚▚▚
320 IO=INP(0):I1=INP(1):FX=0:FY=0:IF I1=254 THEN FY=-1:GOTO 340
330 IF IO=251 THEN FY=1 ELSE IF IO<>255 THEN FX=SGN(200-IO) ELSE 400
340 RX=X+FX:RY=Y+FY:E=LO(RX,RY):IF E<>0 THEN 370
350 CMD LINE(X*16,Y*16+8)-(X*16+15,Y*16+23),0,BF:X=RX:Y=RY
360 CMD PUT(X*16,Y*16+8),C%(0,FX+1):A=USR(3):GOTO 400
370 IF E=1 OR E=3 THEN 400 ELSE IF (E=2 AND LO(RX+FX,RY+FY)<>0) THEN 400
380 CMD LINE(RX*16,RY*16+8)-(RX*16+15,RY*16+23),0,BF:LO(RX,RY)=0
390 CMD PUT((RX+FX)*16,(RY+FY)*16+8),C%(0,W):LO(RX+FX,RY+FY)=2:A=USR(4)
400 REM ▚▚▚  ENERGY  ▚▚▚
410 EN=EN-1:COLOR 7:LOCATE 21,0:PRINT USING "###";EN;:IF EN=0 THEN 580
420 REM ▚▚▚  BEROTAN  ▚▚▚
430 E=INT(RND(1)*3):F=INT(RND(1)*4):R=HO(E,F):HO(E,F)=R+1
440 IF RMODSP<>0 THEN 310 ELSE COLOR CO(R¥SP)
450 LOCATE E*4+15,F*4+5:PRINT "▲";:IF R<>SP*3 THEN 310
460 LOCATE E*4+15,F*4+5:PRINT "  ";:CMD PUT(E*32+128,F*32+40),C%(0,10),PSET
470 FOR I=-11 TO 11 STEP 2:A=USR(ABS(I)):NEXT:G=E*2+8:H=F*2+2
480 IF ABS(X-G)<2 AND ABS(Y-H)<2 THEN 510 ELSE FOR I=0 TO 200:NEXT
490 CMD PUT(E*32+128,F*32+40),C%(0,10):CMD PUT(E*32+128,F*32+48),H%
500 COLOR 4:LOCATE E*4+15,F*4+5:PRINT "▲";:HO(E,F)=0:GOTO 310
510 REM ▚▚▚  O U T  ▚▚▚
520 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:E=VAL(MID$(F$(I,RO-1),J+1,1)):F=LO(14+J,5+I)
530 IF (E=1 AND F<>2) OR (E=0 AND F=2) THEN 540 ELSE NEXT J,I:GOTO 660
540 FOR I=0 TO 40:CMD PSET(X*16+RND(1)*16,Y*16+RND(1)*16+8),0
550 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 50:A=USR(IMOD5+1)
560 CMD LINE(X*16+8,(Y+1)*16)-(RND(1)*320,RND(1)*192+8),RND(1)*3+1:NEXT
570 LE=LE-1:IF LE>0 THEN FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 180
580 REM ▚▚▚ GAME OVER ▚▚▚
590 CMD SCREEN 3,0,7:FOR I=0 TO 57:A=USR(I):NEXT:IF TP<SC THEN TP=SC
600 EN$(0)="[graphic characters]"
610 EN$(1)="[graphic characters]"
620 EN$(2)="[graphic characters]"
630 FOR I=1 TO 22:COLOR IMOD7+1:FOR J=0 TO 2:LOCATE 3,10+J:PRINT EN$(J);
640 A=USR(I+J):NEXT J,I:COLOR 2:LOCATE 13,19:PRINT "HIT RETURN KEY";:LINE19,1
650 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 650 ELSE CMD SCREEN 2,0,7:GOTO 160
660 REM ▚▚▚ C L E A R ▚▚▚
670 CMD PUT(X*16,Y*16+8),C%(0,1),PSET:FOR I=30 TO 1 STEP -1:A=USR(I):NEXT
680 FOR I=0 TO 50:COLOR IMOD7+1:LOCATE 15,15:PRINT USING "BONUS  ###";EN;
690 A=USR(IMOD2+1):NEXT:SC=SC+EN:RO=RO+1:COLOR 7:LOCATE 0,0
700 PRINT USING "SCORE:#####   ENERGY:999   T O P:#####";SC;TP;
710 IF RO<16 THEN FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 180
720 REM ▚▚▚ HAPPY END ▚▚▚
730 FOR I=0 TO 20:CMD SCREEN 1,0,IMOD7+1:A=USR(IMOD5+1):COLOR IMOD6+1
740 CMD CLS 1:A=USR(IMOD4+1):NEXT:CMD SCREEN 2,0,7:COLOR 7:LOCATE 0,0
750 PRINT USING "SCORE:#####   ENERGY:###   T O P:#####";SC;EN;TP;
760 EN$(0)="[graphic characters]"
770 EN$(1)="[graphic characters]":IF TP<SC THEN TP=SC
780 EN$(2)="[graphic characters]":GOTO 630
790 REM ▚▚▚ T I T L E ▚▚▚
800 CMD CLS 3:COLOR 7:LOCATE 17,0:PRINT "FRUIT"
810 PRINT " [graphic characters] "
820 PRINT " [graphic characters] "
830 PRINT " [graphic characters] "
840 COLOR 3:LOCATE 13,24:PRINT "HIT RETURN KEY";:LINE24,1
850 CMD PUT(INT(RND(1)*20)*16,INT(RND(1)*10)*16+32),C%(0,INT(RND(1)*11)),PSET
860 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 180 ELSE CMD COLOR@(3,1)-(36,3),RND(1)*7+1:GOTO850
870 REM ▚▚▚ D A T A S ▚▚▚
880 DATA 32,16,21760,-32682,21781,16489,21855,23637,-10881,22357,-10881
890 DATA 22357,-10941,22357,-10941,21845,21791,23637,21761,16469,-1472,170
900 DATA -10669,170,-26017,170,10752,171,15360,20495,21504,20481,21505,16389
910 DATA 32,16,5504,2128,21793,8277,-2795,20605,-681,21759,-681,21759
920 DATA -16041,21519,-16041,21519,-2795,20605,21761,85,-22013,171,-23281
930 DATA -16277,-22212,-3928,10836,21664,15440,5360,21504,84,21505,85
940 DATA 32,16,-27390,85,26881,21589,21813,-2731,21973,-681,21973,-681
950 DATA 21973,-16041,21845,-16041,21813,-2987,21761,16469,-22016,431
960 DATA -22016,-14953,-22016,-2650,-5632,168,-4091,60,16389,21,20481,16405
970 DATA 32,16,-21974,-24406,-593,-5889,-22594,-1942,-8261,-18209,32699
980 DATA -18185,-583,-18179,-2377,30847,-9825,-10081,-2377,30847,-583,-18179
990 DATA 32699,-18185,-8261,-18209,-22594,-1942,-593,-5889,-21974,-24406,0,0
1000 DATA 32,16,-21974,-24406,21925,26709,-2665,22655,-22113,-26374,-22370
1010 DATA -30486,-22370,-30486,-24426,2154,405,6224,-2665,22655,-22113,-26374
1020 DATA -22370,-30486,-22370,-30486,-24426,2154,421,10320,-21974,-24406,0,0
1030 DATA 32,16,21781,20565,-21670,-27478,-21138,-6934,-5269,-23377,32363
1040 DATA -23305,-10390,-23458,-10898,-7074,-19081,29819,-10898,-7074,-10390
1050 DATA -23458,32363,-23305,-5269,-23377,-21138,-6934,-21670,-27478,21781
1060 DATA 20565,0,0,32,16,0,0,0,0,2048,32,-22016,42,6656,164,22785,16537
1070 DATA 25861,20633,21781,21589,-10987,21589,21783,21589,21783,21589,21765
1080 DATA 20565,29957,20565,21761,16469,5376,84,0,0
1090 DATA 32,16,0,0,0,-22528,0,-24566,0,-32606,512,2,2560,2
1100 DATA 8192,8,20481,8,-11001,16405,21533,20605,20765,21717
1110 DATA 20757,21717,20741,21589,21505,20565,0,16405,0,0
1120 DATA 32,16,0,0,0,128,512,0,16901,16389,22037,20565,21845,21589
1130 DATA 21845,21589,21877,21589,21845,21589,21877,21589,21877,21589
1140 DATA 21845,21589,21789,20565,21781,20565,21765,16469,21505,21
1150 DATA 32,16,5376,80,256,0,256,0,-20992,168,-17909,-32593,-20949,-7941
1160 DATA -21714,-20310,-20817,-5910,-1350,-21253,-5382,-1809,-16465,-21330
1170 DATA -21589,-18261,-5330,-3922,-16850,-24326,-20982,-32594,-17920,172
1180 DATA 32,16,0,0,-4096,60,-1021,255,-1021,255,-15861,-32753,-15829
1190 DATA -24561,-1494,-24386,-21846,-22358,22432,10324,22442,-22442,22314
1200 DATA -24490,22314,-24490,21770,-32682,-27389,91,10767,-16221,-16129,-1009
1210 DATA 16,8,0,-24544,-28646,25702,21717,21589,21717,20533
1220 DATA 16,8,10752,-30718,8200,8200,13365,-10796,-10796,5141
1230 DATA 16,8,2,-32768,-23530,21973,21845,21973,21973,21525
1240 DATA 16,8,-32758,2,-24530,-21317,-1814,-4882,-22341,-20437
1250 DATA 32,8,-193,-769,22325,-21270,-22730,-21270,-22730,-21270
1260 DATA 22325,-21270,22327,-769,22325,-769,22325,-769
1270 DATA 00000,01010,00000,01010,00000,10001,00000,00100,00000,10001
1280 DATA 10001,00000,10001,00000,10001,10101,00000,10001,00000,10101
1290 DATA 00100,00100,10101,10101,00100,00100,01010,10001,01010,00100
1300 DATA 10001,01010,00100,01010,10001,01010,10101,10001,01010,00100
1310 DATA 01110,10001,10001,10001,01110,01110,10001,01110,10001,01110
1320 DATA 01111,10000,01110,00001,11110,11111,10001,11111,10000,10000
1330 DATA 10101,01010,10101,01010,10101,00100,11111,00100,01110,10101
1340 DATA 10101,10001,10101,10101,10101,4,6,2,2
1350 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
1360 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
1370 DATA 11111111111111111111,10000000000000100001,10020020303030100001
1380 DATA 10020020000000100001,10020020303030111111,10020020000000000001
1390 DATA 10020020303030000001,10020020000000000001,10020020303030000001
1400 DATA 10020020000000000001,11111111111111111111
```

評…お願いしまーす(一同)



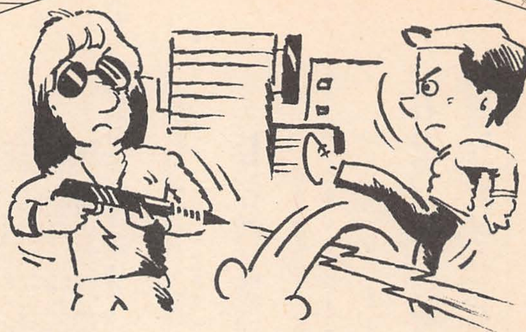
by 猫山真美



★PB－100のワンテク。テンキーの5689のまん中を，めいっぱい押してください。さあ，あなたのプログラムは，暴走しました。(福岡県久留米市・LYNN MINMAYの恋人)……【影：おへそを押されて爆走！】

撃殺!宇宙拳

内山あきお



STORY

燕雲(えんうん)ちゃんの友達のロム君が,悪者"影"にさらわれました。そこで,燕雲ちゃんは,ロム君を助けるために影の塔へ1人ふみ入ったのでした。

遊びかた

テン・キーの4と6で左右,8と2で上下,スペース・キーでジャンプです。

床の下にある赤い長丸が,次元ジョイントというもので,これをすべて取ると上の床に穴があきます。そこから上に上がると面クリアです。

また,ジャンプで,影をキックしたり,つぶしたり,影の出す玉(ビーム)をよけることができます(影は不死身です)。タイムが0になると死にます。

プログラムの説明

このプログラムでは,CMDコマンドを定義してあり,PUT文の代わりに使っています。書式は,

CMD　X,Y,〈データのアドレス〉

X…水平座標　Y…垂直座標

(両方とも80×25行キャラクタのとき)

データ型式

指定アドレスより,

縦のドット数|横のバイト数|BRGBRG|

B…青データ　R…赤データ　G…緑データ

というようになっていますが,くわしくはプログラムを見てください。スピードは,PUT文よりはるかに速いです。また,GET文で入れたデータを少し変えるだけで,このコマンドで使えるようになります。

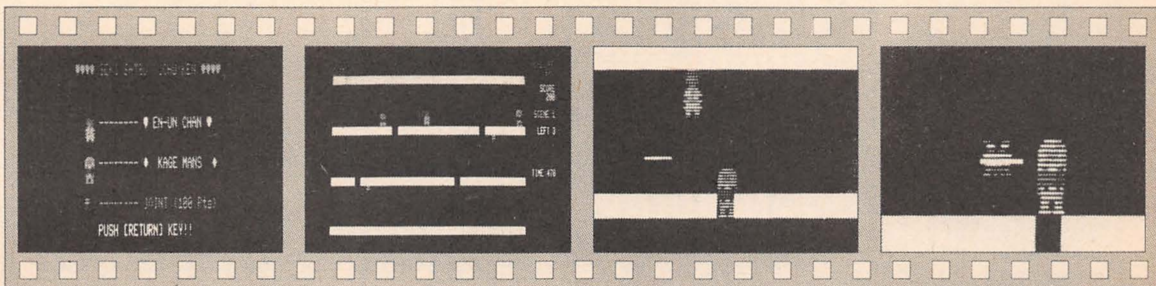
おわりに

4面に出てくる女の子が,一応ロム君ですが,これは,セーラー服のほうがいいという作者の好みのためです(なんのこっちゃ?)。

CHECKER FLAG

Dr.D:どうして8801は実用ばかりが多くて,ゲームの投稿が少ないのか。こんなに投稿が少ないとランダムコーナーへまわってしまう可能性もあるぞ! とにかくゲームを待っているのではなく,自分から作っていくしせいでいてもらいたいものだ!!

影:Dr.が頭からゆげを出してこう言ってます。88ユーザーがんばろう!



《写真1》キャラクタの説明です　《写真2》すべてジョイントを取っちゃいます　《写真3》お見事!ジャンプでビームをよけれる　《写真4》ビームに当たるとこんなに小さくなる

★Dr.Dが頭の手入れをするときは,ゾウキンにオイルをつけて,頭の上をつるつるになるまでふきます。(奈良県磯城郡・OSARU13才)……【影:Dr.のオイルの中にガソリンを入れて。ボーッあっ,タコの丸焼き。】

撃殺／宇宙拳のプログラム・リスト

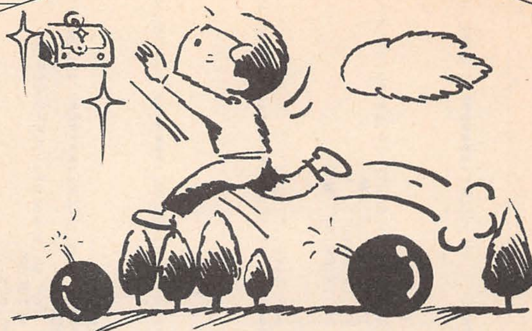
```
10 CLEAR ,&HAFFF:DEFINT A-Z
20 WIDTH 80,25
30 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,1:COLOR 7,0,0
40 DIM X(2),Y(2),S(2),V(2),H(2)
50 GOSUB 830
60 GOSUB 910
70 POKE &HC000,16:POKE &HC001,2:FOR I=&HC002 TO &HC061:POKE I,0:NEXT
80 GOTO 780
90 R=0:GOSUB 370
100 L=4:R=1:SC=0
110 X=12:Y=8:T=1:S=0:K=0:N=3
120 M(0)=0:M(1)=0:X(0)=60:Y(0)=8:S(0)=0:V(0)=-2:H(0)=-1:X(1)=8:Y(1)=14:S(1)=0:H(
1)=1:V(1)=2
130 B=10:D=50
140 GOSUB 630
150 B=B-1:IF B=0 THEN D=D-1:LOCATE 70,15:PRINT USING"##0";D;:B=10:IF D=0 THEN 70
0
160 XX=X:YY=Y:IF K THEN K=K-1:Y=Y+V:GOTO 210
170 A=INP(0):IF S THEN S=S-1:Y=Y-(S<3)*2-1:GOTO 200 ELSE IF INP(9)=191 THEN S=5:
Y=Y-1:GOTO 190
180 IF PEEK(&HF4B8+X+Y*120)=32 AND A=&HFB THEN K=6:V=1:GOTO 210 ELSE IF PEEK(&HF
1E8+X+Y*120)=32 AND INP(1)=&HFE THEN K=6:V=-1:GOTO 210
190 X1=(A=&HEF)-(A=&HBF)
200 X=X+X1+X1:X=X+((X=62)-(X=2))*2
210 CMD XX,YY,&HC000:CMD X,Y,&HC062:IF Y=2 THEN 340 ELSE IF PEEK(&HF3C8+X+Y*120)
=&H60 THEN BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:LOCATE X,Y:PRINT" ";:SC=SC+10:GOSUB
320:N=N-1:IF N=0 THEN LOCATE 4,4:PRINT"  ";
220 FOR I=0 TO 1:XX=X(I):YY=Y(I):IF S(I) THEN S(I)=S(I)-1:Y(I)=Y(I)+H(I):IF H(I)
=0 THEN CMD X(I),Y(I),&HC1D4:GOTO 270 ELSE 250
230 IF PEEK(&HF1E8+X(I)+Y(I)*120)=32 AND Y<=Y(I)-6 THEN S(I)=6:H(I)=-1:GOTO 250
ELSE IF PEEK(&HF4B8+X(I)+Y(I)*120)=32 AND Y>Y(I) THEN S(I)=6:H(I)=1:GOTO 250
240 X(I)=X(I)+V(I):X(I)=X(I)+((X(I)=62)-(X(I)=2))*60
250 CMD XX,YY,&HC000:CMD X(I),Y(I),&HC0C4
260 IF S AND S(I)=0 THEN IF (X<X(I)+3 AND X>X(I)-3) AND (Y+1=Y(I) OR Y=Y(I)) THE
N S(I)=20:H(I)=0:BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
270 NEXT
280 IF PEEK(&HF3C8+X+Y*120)=&H95 OR PEEK(&HF440+X+Y*120)=&H95 THEN GOTO 700
290 FOR I=0 TO 1:IF M(I)=0 THEN IF S(I)=0 AND RND(1)<.3 THEN M(I)=(X<X(I))*8+4:M
X(I)=X(I):MY(I)=Y(I) ELSE 310
300 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT"   ";:MX(I)=MX(I)+M(I):IF MX(I)<62 AND MX(I)>2 THEN
 LOCATE MX(I),MY(I):PRINT"——";:ELSE M(I)=0
310 NEXT:GOTO 150
320 LOCATE 67,6:PRINT USING"#####0";SC;:RETURN
330 '-------- JYOINT CUT!! ---------
340 FOR I=0 TO 8:BEEP 1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT:SC=SC+
D:GOSUB 320:IF R MOD 4=0 THEN FOR I=0 TO 350:COLOR I MOD 8:LOCATE 9,2:PRINT"Than
k You ♥";:NEXT
350 GOSUB 370:GOTO 110
360 '--------------- FLLOR -------------------
370 R=R+1
380 COLOR 5:SCREEN ,3:CLS 3:SCREEN ,1:GOSUB 590
390 ON 4-R MOD 4 GOTO 440,430,400,450
400 RESTORE 470
410 READ X,Y:IF X THEN LOCATE X,Y:PRINT"  ";:GOTO 410
420 FOR I=0 TO 2:READ X,Y:CMD X,Y,&HC126:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H60);:NEXT:RETUR
N
430 RESTORE 500:GOTO 410
440 RESTORE 530:GOTO 410
450 CMD 6,2,&HC172:RESTORE 560:GOTO 410
460 '*******FLOOR 1********
470 DATA 20,10,48,10,8,16,40,16,0,0
480 DATA 16,5,52,11,12,17
490 '*******FLOOR 2********
500 DATA 40,10,20,10,30,10,16,16,24,16,8,16,56,16,0,0
510 DATA 40,5,24,11,52,17
520 '*******FLOOR 3********
530 DATA 10,10,16,10,18,10,30,10,40,10,52,10,14,16,24,16,36,16,46,16,0,0
540 DATA 20,5,48,11,6,17
550 '********FLOOR4*********
560 DATA 8,10,16,10,24,10,32,10,40,10,48,10,8,16,16,16,24,16,32,16,40,16,48,16,0
,0
570 DATA 12,5,50,11,20,17
580 '------------- KAIDAN --------------
590 A$=STRING$(63,&H87):FOR Y=4 TO 22 STEP 6:LOCATE 0,Y:PRINT A$;:NEXT
600 LOCATE 4,4:COLOR 6:PRINT"■■";:LOCATE 0,3:COLOR 2:PRINT"EXIT";:COLOR 5
610 RETURN
620 '------------ SCORE & etc -------------
630 COLOR 2:LOCATE 65,2:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 67,3:PRINT USING"#####0";HS;
640 COLOR 5:LOCATE 68,5:PRINT"SCORE";:LOCATE 67,6:PRINT USING"#####0";SC;
650 COLOR 6:LOCATE 66,8:PRINT"SCENE";R
660 COLOR 7:LOCATE 67,10:PRINT"LEFT";L
670 COLOR 5:LOCATE 65,15:PRINT"TIME:";USING"##0";D;
680 RETURN
690 '------------- DIED !! -------------
700 CMD X,Y,&HC000:CMD X,Y+1,&HC140:L=L-1:FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO
 20:NEXT:NEXT:IF L>-1 THEN GOSUB 380:GOTO 110
710 LOCATE 28,12:PRINT"♥♥ GAME OVER ♥♥";:IF SC>HS THEN HS=SC
720 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 740
730 '------------ TITLE --------------
740 C=0:COLOR 2:LOCATE 22,3:PRINT"♥♥♥♥ GEKI SATSU  UCHU KEN ♥♥♥♥";
750 COLOR C:LOCATE 27,15:PRINT"PUSH [RETURN] KEY!!";:C=C+(C=7)*7+1
760 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN 90 ELSE 750
770 '--------- TITLE 2 !! --------------
780 CLS 3:CMD 24,7,&HC062:LOCATE 27,7:COLOR 6:PRINT"-------- ♥ EN-UN CHAN ♥";
790 CMD 24,10,&HC0C4:LOCATE 27,10:COLOR 1:PRINT"-------- ♦  KAGE MANS  ♦";
800 CMD 24,13,&HC126:LOCATE 27,13:COLOR 4:PRINT"-------- JOINT (100 Pts)";
810 GOTO 740
820 '---------- CMD COMMAND ------------
830 RESTORE 840:FOR I=&HB000 TO &HB050 STEP 16:C=0:FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("
&H"+D$):POKE I+J,D:C=C+D:NEXT:READ D:IF C<>D THEN BEEP:PRINT"Error !!";840+(I-&H
B000)/16*10:END ELSE NEXT:POKE &HEEB7,0:POKE &HEEB8,&HB0:RETURN
840  DATA CD,A3,18,08,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,49,F5,CF,2C, 1939
850  DATA CD,96,18,F1,E5,67,CB,3C,2E,00,CB,1D,87,47,0E,00, 1713
860  DATA 09,08,06,C0,4F,09,F3,EB,4E,23,46,23,EB,C5,1A,D3, 1668
870  DATA 5C,77,D3,5F,13,1A,D3,5D,77,D3,5F,13,1A,D3,5E,77, 1760
880  DATA D3,5F,13,23,10,E8,C1,C5,3E,50,90,4F,06,00,09,C1, 1571
890  DATA 0D,20,DA,FB,E1,C9,1E,05,F1,C3,B3,03,00,00,00,00, 1593
900 '--------- GRAPHIC DATA !! --------------
910 RESTORE 920:FOR I=&HC062 TO &HC235 STEP 16:C=0:FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("
&H"+D$):C=C+D:POKE I+J,D:NEXT:READ D:IF D<>C THEN BEEP:PRINT"Error!!";920+(I-&HC
062)/16*10:END ELSE NEXT:RETURN
920 DATA 10,02,00,00,1F,00,00,A8,00,00,7F,00,00,EC,00,0D, 593
930 DATA FD,00,B0,BD,00,0D,FD,00,B0,BD,00,0F,FF,00,F0,FD, 2012
940 DATA 00,03,3F,00,C0,FC,0F,0F,FF,30,F0,3D,3E,3F,FE,7C, 1647
950 DATA FC,7D,FE,FF,FE,7F,FF,7F,0E,FF,0E,70,FF,70,FF,F0, 2906
960 DATA F0,FF,0F,0F,3F,3F,3F,FC,FC,FC,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 3000
970 DATA 3E,3E,3E,7C,7C,7C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,00,7E,00,00, 1044
980 DATA 7E,00,10,02,1F,1F,00,A8,A8,00,7F,7F,00,D6,D6,00, 1224
990 DATA FE,F1,01,7D,8D,80,FF,F0,00,FD,0D,00,FE,F1,01,7D, 2272
1000 DATA 8D,80,F3,FF,0F,CD,FD,F0,C3,FF,03,C1,FD,C0,00,FF, 2826
1010 DATA 00,00,EB,00,00,FF,00,00,EB,00,00,DF,00,00,AB,00, 1119
1020 DATA 23,E3,23,C4,C7,C4,3F,C0,3F,F4,03,F4,3F,00,3F,D4, 2035
1030 DATA 00,D4,34,00,34,34,00,34,34,00,34,34,00,34,7A,7A, 872
1040 DATA 7A,7A,7A,7A,08,01,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF, 1772
1050 DATA FD,FD,00,FD,00,00,FD,00,00,F5,00,00,34,00,08,02, 1319
1060 DATA 00,F8,00,00,1F,00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,00,1E,00,00, 669
1070 DATA 78,00,FF,FF,FF,F5,F5,F5,20,20,3F,04,04,FC,00,00, 2007
1080 DATA 7F,00,00,EE,00,00,7A,00,00,AE,00,00,F3,00,00,37, 959
1090 DATA 10,02,0F,00,0F,F0,06,F0,3F,00,3F,F0,0C,F0,F0,0D, 1405
1100 DATA FD,09,B6,B9,F0,0D,FD,0F,BF,30,30,0F,3F,0C,F0,FC, 2019
1110 DATA F8,07,FF,1F,E0,FF,FE,3F,C1,7F,FC,83,FF,FF,C0,FF, 2997
1120 DATA FF,03,FC,FF,FC,37,F7,37,1F,DF,1F,E8,EB,E8,FF,FF, 2868
1130 DATA C0,D7,D7,03,7F,7F,00,EA,EA,00,FF,FF,00,D5,D5,00, 2283
1140 DATA 00,1A,1A,00,68,68,00,1A,1A,00,68,68,00,3A,00,00, 578
1150 DATA 74,00,10,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 134
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,1F,00,A8, 230
1170 DATA A8,00,7F,7F,00,EA,EA,00,FF,FF,00,F5,F5,00,FE,F1, 2385
1180 DATA 01,7D,8D,80,3C,F3,03,3C,CD,C0,00,FF,07,00,F5,E0, 1889
1190 DATA 00,FF,00,00,D5,00,00,FF,00,00,F5,00,2E,E8,2E,B4, 1472
1200 DATA 17,B4,EB,EA,EB,75,75,75,EB,EA,EB,75,75,75,54,54, 2481
1210 DATA 54,2A,2A,2A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 210
1220 '******************************
1230 '*  59/11/17                  *
1240 '*     GEKISATSU UCHUKEN      *
1250 '*  PROGRAMED BY              *
1260 '*    A . U C H I Y A M A     *
1270 '******************************
```

★ＭＺ―2200を持っている人で，友人に貸すときに，「ＰＯＫＥ＄０９５２，＄０１」を実行してください。すると友人は………。(兵庫県加西市・**菅野真樹14才**)……【**影**：さいみん術にかかってしまうのだ。……これで君は……。】

PC-9801/E/F用

JUMP JUMP！

Shinking Rabbit



▶HOW TO PLAY

ＲＵＮすると，最初にゲームの難易度（１～20）の入力，そのあとスペース・キーを４回押して（乱数Seedの設定です。私のオリジナル・アイデア）ゲーム・スタートです。

テクテクマンが画面中央に現われ，歩き始めます。画面左からは，フィールドが近づいてきます。フィールドには爆弾〝⊥〟がころがっていて，それをふんづけるとテクテクマンは死んでしまうので，スペース･キーでジャンプします。

ジャンプしたときに，頭上に＄があれば500点，♥があれば200点となります。ただし，頭上の枝につけられた爆弾〝×〟があると，それに頭をぶつけて死んでしまいます。

また，ときどき＠がでてきます。これはテクテクマンの天敵オジャママンで，テクテクマンが飛びつけばやっつけることができますが，得点にはなりません。しかしこれを見のがすと，待機中のテクテクマンが食われて１人減るのです。



●基本点：フィールド…１歩10点，爆弾の上を通過すると20点
●ボーナス点（上の点に加算される）
ｉ）図の状態で体のま下に爆弾１個を置いて着地したとき…＋10点（とびこすと自動的にこの状態になる）
ii）ｉ）と同様に２個続いた爆弾をとびこしたとき…＋30点
iii）着地位置にかかわらず，３個続いた爆弾をとびこしたとき…1000or2000or3000点（ミステリー）
注：の状態で，３個続いた爆弾のむこうへ着地することはありえない



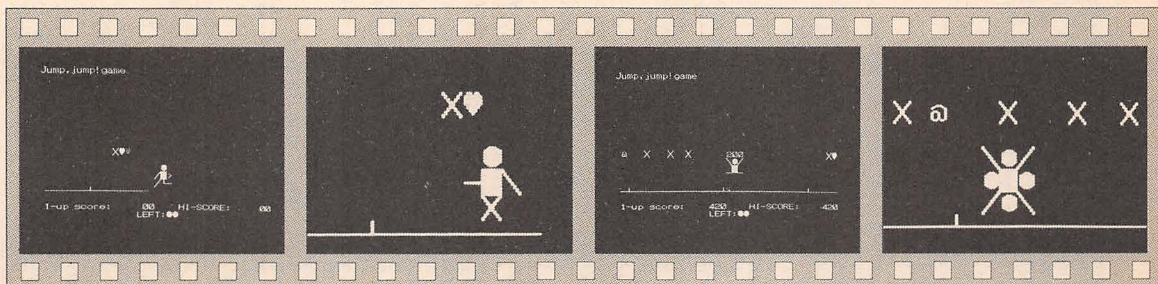
《第１図》得点の説明

CHECKER FLAG

Dr.D：ひさびさに，シンプルなゲームの登場だな。ＰＣ－9800の能力からいったら，もったいないような気がしないでもないが。

影：でも，ユーザーのみんながスゴーイ作品を送ってこないんだもんね。だから，レベル・ダウンして，最初からやりなおしだもんね。

Dr.D：そのとおりだもんね。うつってしまった。



《写真１》テクテクマンが道をテクテクとー

《写真２》おおっ，爆弾がー。ジャンプ！

《写真３》頭上のポイントを取って200点

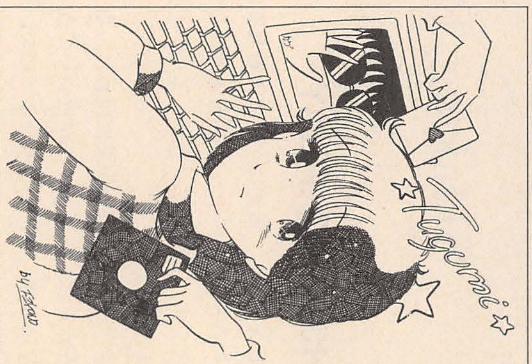
《写真４》一歩まちがえると，目がまわる～！

★にせワンテク：ＰＢ－100でⒶキーを押すと，Ａと表示される。（東京都東村山市・高橋一郎15才）……【影：人気のある物には必ずにせ物がでてくる。ベーマガの場合のようにな。そしてこのにせワンテクも…あってる！】

JUMP JUMP!のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0:DIM A%(38),B%(38):NS$=STRING$(38,' '):WIDTH 40,25:GOTO 50
20 CLS:PRINT'ﾅﾝｲﾄﾞｦ ﾍﾝｺｳｼﾏｽｶ(y/n)?'
30 A$=INKEY$:IF A$='n' OR A$='N' THEN 60
40 IF A$<>'y' AND A$<>'Y' THEN 30
50 INPUT' ﾅﾝｲﾄﾞ(1-20):',E:IF E<1 OR E>20 THEN 50
60 PRINT'Space key ｦ 4ｶｲ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ':NUM$=''
70 FOR I=1 TO 4
80  FOR J=0 TO 15
90   IF INKEY$<>'' THEN *NSET
100  NEXT J
110  GOTO 80
120 NEXT I
130 GOTO *RNSEED
140 *NSET:IF J>9 THEN P$=CHR$(55+J) ELSE P$=CHR$(48+J)
150 NUM$=NUM$+P$:GOTO 120
160 *RNSEED:A=VAL('&H'+NUM$):RANDOMIZE A:SCORE=0:LEFT=2:BON=500:BC=1:CLS
170 *RESTART:LOCATE 0,0:PRINT'Jump,jump!game':LOCATE 17,12:PRINT'Ready!'
180 FOR I=0 TO 4000:NEXT I:LOCATE 0,11:PRINT NS$:LOCATE 0,12:PRINT NS$
190 *REPPOINT:IF A%(20)=64 THEN LEFT=LEFT-1:IF LEFT=-1 THEN *CRUSH
200 LOCATE 16,18:PRINT'LEFT:';STRING$(LEFT,'●');'  '
210 C=INT((RND^BC)*100):IF A%(1)=240 OR C>7+E THEN B%(0)=149 ELSE B%(0)=144
220 IF B%(1)=144 AND B%(2)=144 AND B%(3)=144 THEN B%(0)=149
230 IF B%(1)=144 AND B%(2)=144 AND B%(4)=144 AND B%(5)=144 THEN B%(0)=149
240 C=INT((RND^BC)*100):IF B%(0)=144 AND C<7+E THEN C=INT((RND^BC)*(93-E))+7+E
250 IF C=99 THEN A%(0)=36:GOTO 280 ELSE IF C>96 THEN A%(0)=233:GOTO 280
260 IF C=20-E THEN A%(0)=64 ELSE IF C<7+E THEN A%(0)=240 ELSE A%(0)=32
270 IF A%(1)=64 AND A%(0)=64 THEN C=99-C:GOTO 250
280 FOR I=37 TO 0 STEP -1
290  A%(I+1)=A%(I):B%(I+1)=B%(I)
300  LOCATE I+1,10:PRINT CHR$(A%(I+1)):LOCATE I+1,15:PRINT CHR$(B%(I+1))
310 NEXT I
320 IF INP(&HE9)=191 AND SW<3 THEN SW=SW+1:GOTO *JUMP
330 IF INP(&HE9)<>191 THEN SW=0
340 GOTO *RUNNING
350 *JUMP:BEEP 1:LOCATE 19,14:PRINT'   ':BEEP 0
360 LOCATE 19,11:PRINT'╲●╱':LOCATE 20,12:PRINT'■':LOCATE 19,13:PRINT'‾ ‾'
370 BEEP 1:BEEP 0:S=0:SS=0:IF A%(20)=64 THEN A%(20)=32
380 IF A%(20)<>36 THEN 400
390 SCORE=SCORE+50:LOCATE 19,10:PRINT'500':FOR I=0 TO 300:NEXT I:A%(20)=32
400 IF A%(20)<>233 THEN 420
410 SCORE=SCORE+20:LOCATE 19,10:PRINT'200':FOR I=0 TO 300:NEXT I:A%(20)=32
420 IF B%(20)=144 THEN SCORE=SCORE+1
430 IF SCORE=>BON THEN GOSUB *BONUS
440 IF A%(20)=240 THEN *CRUSH
450 IF B%(20)=144 OR B%(20)=149 THEN SCORE=SCORE+1
460 GOTO 650
470 *RUNNING:LOCATE 19,11:PRINT'   '
480 IF ST=0 THEN ST=1:GOTO 580
490 ST=0:LOCATE 20,12:PRINT'●':LOCATE 19,13:PRINT'╱■>':LOCATE 19,14:PRINT'╱ㄴ'
500 IF NOT((B%(20)=144 OR B%(23)=144) AND B%(21)=144 AND B%(22)=144) THEN 530
510 CM=INT(RND*3+1)*100:LOCATE 21,15:PRINT CM*10:SCORE=SCORE+CM:S=1
520 FOR I=0 TO 300:NEXT I
530 IF SCORE=>BON THEN GOSUB *BONUS
540 IF B%(19)=144 THEN *CRUSH ELSE IF B%(19)=149 THEN SCORE=SCORE+1
550 IF B%(20)=144 AND B%(21)=144 AND B%(22)<>144 THEN SCORE=SCORE+3:SS=1
560 IF B%(20)=144 AND B%(21)<>144 THEN SCORE=SCORE+2
570 GOTO 650
580 LOCATE 20,12:PRINT'●':LOCATE 19,13:PRINT'-■╲':LOCATE 19,14:PRINT' × '
590 IF S=1 OR (NOT(B%(21)=144 AND B%(22)=144 AND B%(23)=144)) THEN 620
600 CM=INT(RND*3+1)*100:LOCATE 21,15:PRINT CM*10:SCORE=SCORE+CM
610 FOR I=0 TO 300:NEXT I
620 IF SS=0 AND B%(21)=144 AND B%(22)=144 AND B%(23)<>144 THEN SCORE=SCORE+5
630 S=0:SS=0:IF SCORE=>BON THEN GOSUB *BONUS
640 IF B%(20)=144 THEN *CRUSH ELSE IF B%(20)=149 THEN SCORE=SCORE+1
650 IF SCORE>HS THEN HS=SCORE
660 LOCATE 1,17:PRINT USING'1-up score:######0    HI-SCORE:######0';SCORE,HS
670 GOTO *REPPOINT
680 *CRUSH:LOCATE 19,11:PRINT'   '
690 FOR I=1 TO 50
700  BEEP 1
710  LOCATE 19,12:PRINT'╲ ╱':LOCATE 19,13:PRINT'●■ ':LOCATE 19,14:PRINT'╱ ╲'
720  BEEP 0:LOCATE 19,13:PRINT' ■ ':LOCATE 19,14:PRINT'╱●╲'
730  BEEP 1:LOCATE 19,13:PRINT' ■●':LOCATE 19,14:PRINT'╱ ╲'
740  BEEP 0:LOCATE 19,12:PRINT'╲●╱':LOCATE 19,13:PRINT' ■ '
750 NEXT I
760 IF LEFT<=0 THEN *GAMEOVER ELSE LEFT=LEFT-1
770 CLS:LOCATE 10,11:PRINT USING'We have # men left..';LEFT
780 LOCATE 1,17:PRINT USING'1-up score:######0    HI-SCORE:######0';SCORE,HS
790 FOR I=0 TO 38:A%(I)=32:B%(I)=32:NEXT I
800 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO *RESTART
810 *GAMEOVER:FOR I=0 TO 500:A$=INKEY$:NEXT I
820 CLS:LOCATE 8,11:PRINT'** G A M E   O V E R **'
830 LOCATE 6,12:PRINT'--For restart,hit any key!--'
840 LOCATE 1,17:PRINT USING'1-up score:######0    HI-SCORE:######0';SCORE,HS
850 FOR I=0 TO 38:A%(I)=32:B%(I)=32:NEXT I
860 IF INKEY$='' THEN 860
870 GOTO 20
880 *BONUS:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
890 LOCATE 1,17:PRINT USING'1-up score:######0    HI-SCORE:######0';SCORE,HS
900 BC=BC+1:BON=BON+2000+1000*(BC<7)+500*(BC<3)
910 LOCATE 2,20:PRINT'BONUS POINT:You get 1 for this point.':LEFT=LEFT+1
920 IF LEFT=10 OR SCORE=>5E+06 THEN RETURN *GIVEUP
930 LOCATE 8,21:PRINT'Next bonus';BON*10;'points.'
940 LOCATE 5,22:PRINT'Good luck!':FOR I=0 TO 8000:NEXT I
950 LOCATE 2,20:PRINT NS$:LOCATE 8,21:PRINT NS$:LOCATE 5,22:PRINT NS$
960 LOCATE 16,18:PRINT'LEFT:';STRING$(LEFT,'●'):LOCATE 17,21:PRINT'Ready!'
970 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE 17,21:PRINT'      ':RETURN
980 *GIVEUP:LOCATE 16,18:PRINT'LEFT:';STRING$(LEFT,'●')
990 LOCATE 0,21:PRINT'***ﾏｲﾘﾏｼﾀ:';E;'ﾖﾘﾊｲﾚﾍﾞﾙﾃﾞﾄﾞｳｿﾞ(Hit any)':GOTO 850
1000 ' 11.15. Produced by SINKING RABBIT / Copyright (C) by Denpa-shinbunsha
```

評…もう，いやになっちゃう！(つぐ美)



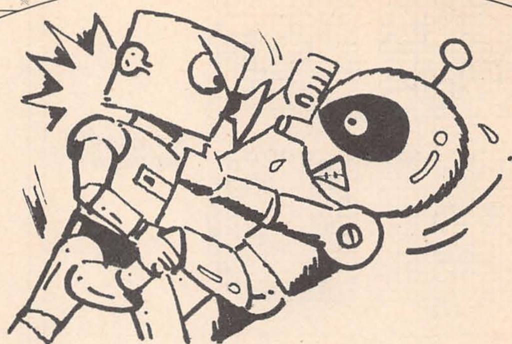
by 涼音くん

★ある日，僕は「ベーマガとマイコンがずいぶんたまったなあ。全部でいくら－○＋×＝△。げっ，ポケコンが買える!!」。ちなみに僕は，ナイコン族です。(山口県宇部市・じゃけんのう14才)……【一同：ご同情いたしやす。】

Elgnubax

—エルグンバックス—

橋本　浩二



●ゲームについて

自機を**コントローラ1**で操作し，まず**bエリア**にちらばっているソーラー・システムを9コ以上取ってください。画面中央の磁気壁は，ま下にいって平行に移動すると，破壊できます。すぐにまた層が作られてしまうので，ぶつからないように移動しながら**aエリア**に入ってください。

aエリアにははじめ何もありませんが，時間がたつにしたがって要塞が**アニメ4**の形から**1**の形へと作られてきます。

要塞が完成される前に**aエリア**に入り，カギ（O，P）をさがしてください。画面には表示されませんが，自機が上にくるとブッと音がして，うばったことがわかります。カギをうばったら要塞の中心にいき，要塞を破壊できます。

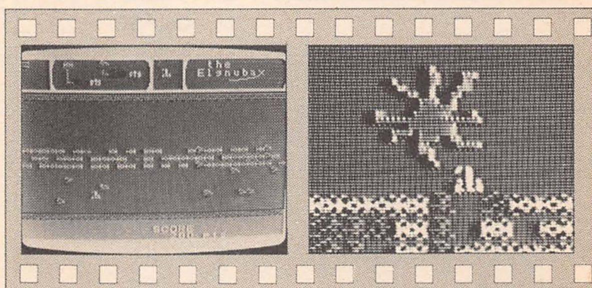
ソーラー・システムを9コ以上取らずにaエリアにいったり，カギなしで中心に入ったり，要塞が完成してしまうと，ゲーム・オーバーです。磁気壁に当たってもいけません。

●プログラムについて

このゲームは，BASIC1でGRAPHICを指定し，英文G－BASICの状態で作りました。BASICをあるていど日本語に直しておきましたので，BASIC1をもっていない人は改造してみてください。

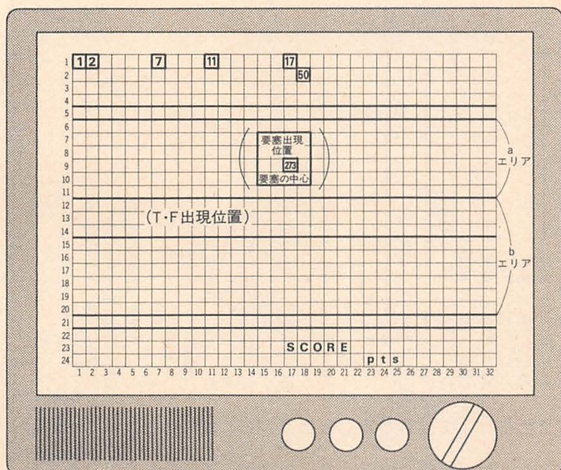
最後に

ゲーム・タイトルの「Elgnubax」とは，ある単語の並びかたを変えたものです。みんな，信じてくれ！　僕は協和中2年6組14番の橋本浩二です。



《写真1》画面左下にいるのが自分。まずソーラー・システムを取る

《写真2》やった，磁気壁を脱出して要塞に近づいたぞ！



《第1図》バックの画面

(セル11)
SOLAR SYSTEM
敵のエネルギーのもと

(セル2)
(セル129～160，641～672)

(セル7)
T·F

(セル50)
上下左右に動く，ELGNUBAX

(セル17)

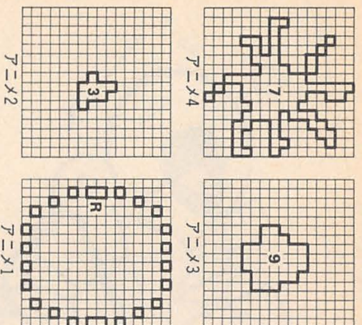
《第2図》セルの描きかた

★オイ，ハガキ！ちゃんとOFにつくんだぞ。ついたらちゃんと載るんだぞわかったな！わかったら早くいけっ!!
(大阪府東大阪市・**生駒士郎14才**)……【**影**：編集部に来たときは文字にじませて泣いてたぜ。**編**：雨ですから。】

Elgnubaxのプログラム・リスト

```
1    STOP ←―――――トマレ
2    S =0
3    AB =CELL (7 ) ←―――AB=セル(7)
4    BC =CELL (11 )
5    G =CELL (1 )
6    U =CELL (2 )
7    MH =2050
8    ANIM 1 =POST (200 ,200 ) ←―――アニメ1=イチ(200,200)
9    ANIM 2 =ANIM 1
10   ANIM 3 =ANIM 2
11   ANIM 4 =ANIM 3
12   M =620
13   R =0
14   X =0
15   MH =MH -50
20   FOR  40  K =161 TO 640 1 ←―――マワレ40 K=161カラ640カンカク1
30   CELL (K )=CELL (1 )
40   NEXT ←―――――――――トジル
50   FOR  80  H =1 TO 14 1
60   T =RAND (256 )+353 ←―――T=ランスウ(256)+353
70   CELL (T )=CELL (11 )
80   NEXT
81   OP =RAND (160 )+160
82   CELL (M )=CELL (50 )
90   TIME  1  ON ←――――――タイマ1オン
100  PRNT  750 ,S ←――――――カケ750,S
110  IF  TIME 1 =MH  THEN 900
130  KEY  1 J ,K ←―――――――キイ1 J,K
140  IF  J=1 THEN 220 ←―――――モシJ=1ナラバ220ニイケ
150  IF  J=3 THEN 430
160  IF  J=5 THEN 460
170  IF  J=7 THEN 490
180  F =RAND (95 )+353
190  IF  G <>CELL (F )THEN 100
195  TONE NO1 ←―――――――――オト イチオン
200  CELL (F )=CELL (7 )
210  GOTO  100 ←―――――――――100ニイケ
220  CELL (M )=CELL (1 )
230  M =M -32
235  IF  AB =CELL (M )THEN 280
236  IF  U =CELL (M )THEN 280
237  IF  BC =CELL (M )THEN 390
238  CELL (M )=CELL (50 )
240  IF  M >352 THEN 330
250  IF  X <=8 THEN 280
252  IF  M <>OP THEN 260
254  TONE NO2
256  S =S +300
258  OP =1
260  IF  M <>273 THEN 100
270  IF  OP <>1 THEN 280
272  FOR  276  AK =1 TO 600 1
274  TONE  NO4
276  NEXT
278  GOTO  8
```

```
280  FOR  300  A =1 TO 600
290  TONE  NO3
300  NEXT
310  GOTO  1
330  CD =CELL (M -33 )
340  IF  AB <>CD THEN 180
350  S =S +50
360  TONE  NO4
370  CELL (M -33 )=CELL (17 )
380  GOTO  180
390  S =S +100
400  X =X +1
410  TONE  NO2
420  GOTO  238
430  CELL (M )=CELL (1 )
440  M =M +1
450  GOTO  235
460  CELL (M )=CELL (1 )
470  M =M +32
480  GOTO  235
490  CELL (M )=CELL (1 )
900  R =R +1
1000 ANIM 4 =POST (49 ,113 )
1010 IF  R =1 THEN 90
1020 ANIM 3 =ANIM 4
1030 IF  R =2 THEN 90
1040 ANIM 2 =ANIM 3
1050 IF  R =3 THEN 90
1060 ANIM 1 =ANIM 2
1070 GOTO  280
9999 END ←――――――――オワリ
```



《第3図》アニメの描きかた

評…ほんと，暑そうなヘヤ（影）



by Oh!SC

★ありそうでないもの①ドルアーガの塔の入り口と非常口（愛知県名古屋市・POCKET）……【影：それどころかトイレもないぞ！60階までがまんしたのかな？編：5面で終わる影さんには関係ないでしょ。影：大きなお世話だ。】

ジャンピング・カー・ゲーム

きむらく〜ん

★ゲームのやりかた

ジョイ・スティックで車を操作します。ボタンを押すと，車はジャンプします。レバーを左右にたおすと車は左右に動きます。空中でも左右に動かせます。車は"ー"の上に乗ることができます。一定時間のうちに，車を右上に移動できれば点になります。なるべく速く移動したほうが，高い点を取ることができます。

《写真1》画面の右上にたどりついてください

《写真2》タイム・オーバーでゲーム・オーバー

★プログラムについて

先月号のプログラムと同じように，ブロック転送によって画面のスクロールを行っています。OUT＠241，1により，青の画面だけPEEKして，車の下に"ー"があるかどうか調べています。

CHECKER FLAG

Dr.D：この手のジャンプするゲームは，なれんとイライラするが，思わず熱中してしまう場合が多いな。

編：そうですね。このプログラムでは横スクロールを加えておもしろくしていますね。

Dr.D：やはり，スクロールはマシン語でプログラムを組まないと，実用にならんからな。

ジャンピング・カー・ゲームのプログラム・リスト

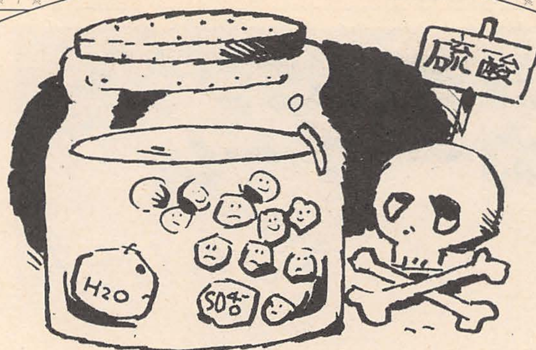
```
 10 LIMIT $D000:FOR I=0 TO 53:
READ A:POKE 53248+I,A:NEXT
 20 DATA 62,1,211,241,211,242
 30 DATA 33,193,238,17,192,238
,1,62,17,237,176
 40 DATA 62,2,211,241,211,242
 50 DATA 33,193,238,17,192,238
,1,62,17,237,176
 60 DATA 62,3,211,241,62,4,211
,242
 70 DATA 33,193,238,17,192,238
,1,62,17,237,176
 80 DATA 201
 90 DIM C$(1):FOR I=0 TO 1:FOR
 J=0 TO 7:READ A
 100 C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXT:
NEXT
 110 DATA 0,12,20,36,127,208,1
36,0,0,0,0,0,0,34,119,34
 120 S=0:CLS:CURSOR 5,5:PRINT
"ジャンピング カー ゲーム"
 130 CURSOR 8,12:PRINT "PUSH A
NY KEY":COLOR ,0
 140 GET A$:IF A$="" GOTO 140
 150 F=0:T=0:X=5:Y=22:CLS
 160 OUT@241,1:IF F GOTO 200
 170 IF Y<22 THEN IF PEEK(6112
0+X+(Y+1)*192)=0 THEN YY=1:GOT
O 210
 180 JOYS1 A:IF(A=0)+(A=9)THEN
 F=1:B=8:GOTO 200
 190 XX=(X<23)*(A=1)-(X>0)*(A=
5):YY=0:GOTO 230
 200 YY=(Y>0):B=B-1:IF B<1 THE
N F=0
 210 JOYS1 A
 220 XX=(X<23)*(A=1)-(X>0)*(A=
5)
 230 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[
0]1,STRING$(CHR$(0),8)
 240 USR($D000)
 250 X=X+XX:Y=Y+YY:FOR I=1 TO
0 STEP -1
 260 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[
I*5+2,W1]1,C$(I):NEXT
 270 POSITION 184,0:PATTERN[0
]1,STRING$(CHR$(0),184)
 280 A=(INT(RND(1)*22)+1)*8:LI
NE[7]184,A,191,A
 290 T=T+1:IF T>150 GOTO 320
 300 IF(X<20)+(Y>3)GOTO 160
 310 CURSOR 12,8:PRINT "OK!":S
=S+INT(2000/T):FOR I=0 TO 3000
:NEXT:GOTO 150
 320 CURSOR 5,8:PRINT "GAME OV
ER"
 330 CURSOR 5,12:PRINT "SCORE=
";S
 340 CURSOR 5,16:PRINT "TRY AG
AIN?"
 350 GET A$:IF(A$="Y")+(A$="y"
)GOTO 120
 360 IF(A$="N")+(A$="n")THEN E
ND
 370 GOTO 350
```

★編さん，この前のＰＣ－1245のエラー。教えてもらったとおりに調べたら直ったよ。あの声，編さんでしょ。思ったとおり，まじめそうでしたヨ。(広島市・マッスル立石16才)……【影：いいえ，あれは私です。一同：私だ！】

S1用

マイクローン・デカンチャーツ

ホワイト・エンゼル



★ゲームの説明

硫酸の中に入ってしまったH_2Oをテン・キーで操作して，SO_4^{2-}に当たらないように進んでください。

高速のH^+は，画面に奥行を出すためのかざりで，当たっても構いませんが，H_2OがSO_4^{2-}に当たると，分子間力が弱められ，分子間力（パワー）が0になると，H_2Oが分解されてゲーム・オーバーです。ところで，**オマケは11月号P.135リスト1をRUN後，RUN10000**です。

CHECKER FLAG

Dr.D：S1の投稿プログラムを見ると，S1の機能をほとんど使ってないものばかりでけしからん！

編：S1ユーザーは，S1の機能の使いかたをよく知らないんですよ，きっと。そこで，今回特別にホワイト・エンゼル君にわかりやすく，ていねいなプログラムを作ってもらいました。このプログラムを解読し，S1をフル活用したゲームを作ってください！ 投稿待ってます!!

★プログラムの説明

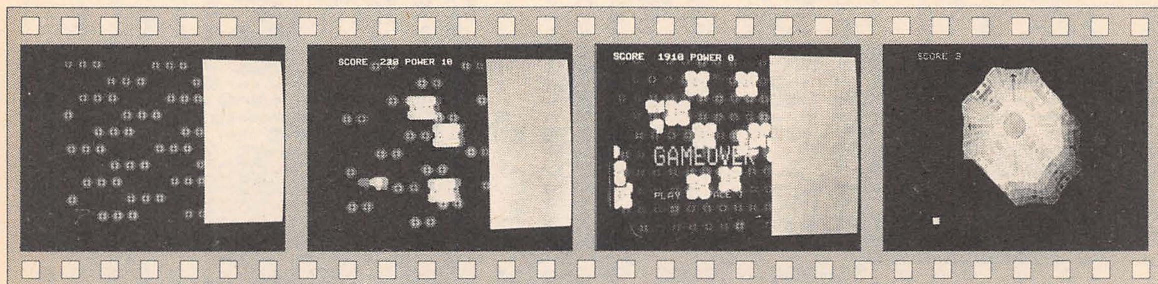
今回は，S1のPUT@C，GET@Cをスクロールに使ってみました。1画面全部をGETしているのにもかかわらず，こんなに速いんです。これを利用すると，8方向スクロールや，LⅢのように複数のページも作れますね！　このようにS1のPUT@C，GET@Cはとても重要なものなんです。

また，S1には，LⅢと共通のハード，レジスタがいっぱいあるので，LⅢを使ったことのある人なら，S1を買ったその日に，すぐに使いこなせます。

S1専用のレジスタを使いこなせば，画面の重ね合わせなども簡単です。このゲームでは，通常使用する320×200ドット×7色×2枚の重ね合わせを単色×6枚に分解して，1枚ずつ表示し，H^+を動かしています。パレットも使えますが，この方法のほうが，各画面のキャラが重なっても色がちがってこないという点で，使いやすいです。

それから，リストに各行の説明をつけました。どうですか？

最後に，日立さん，ベーマガにもS1の広告を載せてください!!



《写真1》ここは硫酸の中なんだってー　**《写真2》H_2Oを操作します。右からSO_4^{2-}が…**　**《写真3》ゲーム・オーバーでした。キレイ！**　**《写真4》おまけのゲームの実行画面です**

★S1でCOLOR,，1実行後，SYMBOL文を使用すると，グラフィック画面にPCGキャラが描かれます。ノーマル・キャラにするには，COLOR,，0。(東京都練馬区・Super-1)……【編：でましたS1用ワンテク！】

マイクローン・デカンチャーツのプログラム・リスト

```
10 '***************************          しょき せってい  1            ***************************************
*
20 DEFINT A-Z:DEFSNG S,P                         :' へんすう の かた せってい
30 RANDOMIZE TIME                                :' らんすう の ふきそくか
40 SCREEN 0,0,1:WIDTH40:COLOR7,0,0:CLS           :' がめん の せってい
50 DIM SCR(39*24),H2O(16),SO4(17),H(40)          :' はいれつ せんげん
60 DIM BACK(16),G(5),FLAG(36)                    :' はいれつ せんげん
70 GOSUB 550 :                                   :' キャラクタ さくせい の サブ ルーチン へ とばす
80 COLOR7,0,0:CLS                       :'(B 76):' がめん の しょうきょ
90 '***************************          しょき せってい  2            ***************************************
100 POKE &HFE24,1 :                     :'(T117):' 320*200 DOT * 7しょく * 2まい の かさねあわせ
110 CLS:FOR C=0 TO 5:FOR B=0 TO 180 STEP20 :' キャラクタ ( H+ ) を グラフィック  がめんに かきこむ
120 D=(B*163)MOD 97:FOR A=D TO 270 STEP 120:' かきこむ いち を きめる
130 SCREEN,C¥3:CL=2^(C MOD 3)           :'(B233):' かきこむ ページ と いろ を きめる
140 PUT@((A+C*20) MOD 240,B),H,OR,CL             :' ( H+ ) を ろんりわ で かきこむ
150 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFE24,0 :       :'(T117):' 320*200DOT*7しょく*1まい に する
160 FOR A=0 TO 1:SCREEN,A                        :' かきこみ がめん の せってい
170 LINE(400,0)-(640,200),PSET,7,BF:NEXT         :' がめん の みぎ はんぶん を ぬりつぶし マスク
180 GET@C(0,0)-(3,3),BACK               :'(B108):' H2O の はいけい キャラクタ を クリア
190 PWR=10:S=0:LOCATE 0,0:PRINT"SCORE";S         :' てんすう と パワー の せってい
200 POKE &HFFE0,4:P=0 :                 :'(T102):' キー を うけつけなく する
210 PALETTE 1,6:PALETTE 2,6:PALETTE 4,6 :        :' かくページ の いろ を 6(きいろ) に する
220 '***************************          メイン ルーチン              ***************************************
230 X1=X:Y1=Y:K=PEEK(&HFFE0)            :'(T103):' X,Yざひょう のかいひ & キーを よみこむ
240 CL=(CL+1)MOD6:POKE &HFE23,G(CL):'(T116):' がめん を せんたくし, ひょうじする
250 X=X-(X>2)*((K=&HB7)-1)+(X<25)*(K=&HBE)*2:'X ざひょう の けいさん
260 Y=Y-(Y>2)*(K=&H8D)+(Y<21)*(K=&HCD)           :' Y ざひょう の けいさん
270 GET@C(1,1)-(39,24),SCR                       :' スクロール させる ぶぶん を GET
280 PUT@C(0,1),SCR                               :' GET した データ を 1けた ずらして PUT
290 PUT@C(X1-1,Y1),BACK                 :'(B217):' H2O の もとの はいけい を ひょうじ
300 GET@C(X,Y)-(X+3,Y+3),BACK           :'(B108):' H2O の あたらしい ひょうじいち を GET
310 CH=SCREEN(X+1,Y+1,1)                :'(B313):' H2O の まんなか の キャラしきべつじょうほう
320 PUT@C(X,Y),H2O                               :' H2O の ひょうじ
330 IF CH>&H47 THEN 450 :                        :' CH=PCGキャラ のとき 450ぎょう へ とぶ
340 S=S+1:LOCATE 6,0:PRINT S*10;"POWER";PWR;" ";:'てんすう&パワー を ひょうじ
350 P=P+.1:IF RND(1)*100>P+10 THEN 430 :         :' SO4 の ひょうじ せんたく
360 BX=25+INT(RND(1)*7)                          :' SO4 の X ざひょう を きめる
370 BY=2+INT(RND(1)*17)                          :' SO4 の Y ざひょう を きめる
380 POKE &HFFD8,&HF7                    :'(T100):' GET する キャラ を PCG モード に する
390 GET@C(BX-1,BY-1)-(BX+4,BY+4),FLAG            :' SO4 の いちのキャラ を PCG モード で よみこむ
400 PUT@C(BX-1,BY-1),FLAG                        :' GET した キャラ を PUT する
410 PUT@C(BX,BY),SO4                             :' さらに SO4 の いちに SO4 を ひょうじ
420 POKE &HFFD8,&H7                     :'(T100):' いろ を ノーマル キャラ モード に もどす
430 GOTO 230 :                                   :' 230 ぎょう に とび ループ する
440 '***************************          ゲーム オーバー              ***************************************
450 PALETTE 0,2:BEEP:PALETTE 0,0 : :'(B197):' パレット を かえ , おと を だす
460 PWR=PWR-1:IF PWR>-1 THEN 340 :               :' パワー の けいさん. パワー がのこっていたら メイン へ
470 POKE &HFFE0,&H44:SCREEN,1 :         :'(T102):' キー を うけつけるように する
480 SYMBOL(50,100),"GAMEOVER",2,3,7,OR           :' "ゲーム オーバー" と ひょうじ
490 SYMBOL(50,150),"PLAY [ SPACE ]",1,1,7,OR:'さい ゲーム の メッセージ の ひょうじ
500 FOR A=0 TO 30:A$=INKEY$:NEXT                 :' せんこう にゅうりょく を すべて よみ ,クリア する
510 CL=(CL+1)MOD6:POKE &HFE23,G(CL)              :' がめん を せんたくし ,ひょうじ する
520 IF  INKEY$=" " THEN 100 :                    :' スペース キー が にゅうりょくされたら 100 へ とぶ
530 FOR A=0 TO 50:NEXT:GOTO 510 :                :' 510 へ とばし ループ させる
540 '***************************          キャラクタ ひょうじ          ***************************************
550 COLOR 7,0,0:FOR A=0 TO 3 :                   :' いろ を ノーマル キャラクタ に する
560 X=32+COS(A*3.142/2+.8)*22 :                  :
570 Y=16+SIN(A*3.142/2+.8)*11 :                  :
580 CIRCLE(X,Y),13,3:PAINT(X,Y),3,3:NEXT         :' SO4 の ( O ) を えがく
590 CIRCLE(32,16),23,5:PAINT(32,16),5,5 :        :' SO4 の ( S ) を えがく
600 SYMBOL(10,12),"2-",,,0,PSET                  :' SO4 の かすう (2-) を えがく
610 FOR A=0 TO 1 :                               :
620 X=96+COS(A*3.142/2*1.2+7.5)*12 :             :
630 Y=12+SIN(A*3.142/2*1.2+7.5)*6 :              :
640 CIRCLE(X,Y),7,6:PAINT(X,Y),6,6:NEXT          :' H2O の ( H ) を えがく
650 CIRCLE(96,12),13,3:PAINT(96,12),3,3 :        :' H2O の ( O ) を えがく
660 CIRCLE(160,16),18,1:Q$=CHR$(0)               :' H+  の りんかく を えがく
670 P$=CHR$(&H55)+Q$+Q$+CHR$(&HAA)+Q$+Q$         :' ペイント の ちゅうかんしょく を けいさん
680 PAINT(160,16),P$,1 :                :'(B193):' ちゅうかんしょく ペイント で H+ を ペイント
690 CIRCLE(160,16),8,3:PAINT(160,16),3,3 :       :' H+ の かく を えがく
700 SYMBOL(76,13),"+",,,0,PSET                   :' H+ の りんかく を けす
710 CIRCLE(160,16),18,0:COLOR7,0,1 :             :' H+ の りんかく を けし, PCG モード にする
720 '***************************          キャラクタ ていぎ            ***************************************
730 FOR A=7 TO 0STEP-1:FOR B=3 TO0STEP-1 :       :
740 CH=A+B*8+&H80:                               :' PCG の キャラクタ コード を けいさん
750 IMAGE(A*8,B*8),CH                   :'(B120):' グラフィック パターン を PCG に てんそう する
760 SYMBOL(A*8,B*8)," ",,7:X=A:Y=B               :' グラフィック パターン を しょうきょ
770 FOR C=B TO 10+B                              :
780 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32);:X=A:Y=C           :
790 LOCATE A,C:PRINT CHR$(CH);:NEXT              :' ていぎした キャラ を たてに うごかす
800 D=10+B:FOR C=A TO 10+A                       :
810 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32);:X=C:Y=D           :
820 LOCATE C,D:PRINT CHR$(CH);:NEXT              :' ていぎした キャラ を よこに うごかす
830 NEXT:NEXT:POKE &HFFD8,&HF7                   :' GET する もじを グラフィック ゆうせん に する
840 GET@C(10,10)-(13,13),SO4            :'(B108):' キャラクタ の SO4 を GET する
850 GET@C(14,10)-(16,12),H2O                     :' キャラクタ の H2O を GET する
860 PALETTE                             :'(B197):' パレット を しょきせってい
870 GET@(70,8)-(95,23),H:CLS            :'(B108):' グラフィック の H+ を GET する
880 FOR A=0 TO 5:READ X$:G(A)=VAL("&H"+X$) :NEXT:'ひょうじがめん の データ を READ
890 O$=STRING$(16,"0"):IG$(0)=O$,O$,O$           :' PCG (キャラコード=0) を とうめい に ていぎ
900 'IG$(0)="FF00FF00000000FF",O$,O$:'(B116):'この ぎょうの "'"を とれば,テクニック を みれる
910 RETURN                                       :' キャラ づくり おわり
920 DATA 82,42,22,80,40,20
930 ' かく ぎょうの おわりに せつめいを つけたので だいたいの ないようは わかると おもいます。
940 ' また カッコ() ないの もじは (T...) が とりあつかい せつめいしょ,
950 '                  (B...) が BASIC マニュアル の ページ すう なので
960 ' それら の ほん も いっしょに さんこうに みてください !
970 ' この リスト が かんぜんに りかい できれば S1 を つかいこなせます
980 '***************************          おまけ プログラム            ***************************************
990 ' これは BM 84年 11月 ゴウ を LOAD ,RUN したのちに RUN 1000 で じっこう してください。
1000 WIDTH40:SCREEN0,0,1:CLS:DEFINT A-Z:DEFMAP=1:DIM AD(324):POKE &HFFD8,&HE7
1010 FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 15:POKE &H4029+A+B*40,A+B*16:NEXT:NEXT:PALETTE
1020 FOR A=0 TO 2:FOR B=A TO 0 STEP -1:FOR C=-1 TO 1 STEP 2:FOR D=-1 TO 1 STEP 2
:PX=INT(8-C*(7.5-B)):PY=INT(8+D*(5.5+A)):POKE &H4029+PX+PY*40,0:NEXT:NEXT:NEXT:N
EXT
1030 GET@C(0,0)-(17,17),AD:CLS:X=10:Y=3:DX=1:DY=1
1040 IF INKEY$=" " THEN X1=RND*38:Y1=RND*23:C=SCREEN(X1,Y1):LOCATE X1,Y1:COLOR R
ND*5+1:PRINT"を";:IF C>0 THEN SYMBOL( 50, 80),"END",7,5,7:END ELSE S=S+1:LOCATE0,
0:PRINT"SCORE";S
1050 DX=DX*(-1)^((X<2)+(X>20)):DY=DY*(-1)^((Y<2)+(Y>6)):X=X+DX:Y=Y+DY
1060 PUT@C(X,Y),AD:GOTO 1040
```

評…これぞまさしく
つぐ美ちゃん！(影)

by 月刊はにわの高橋博美

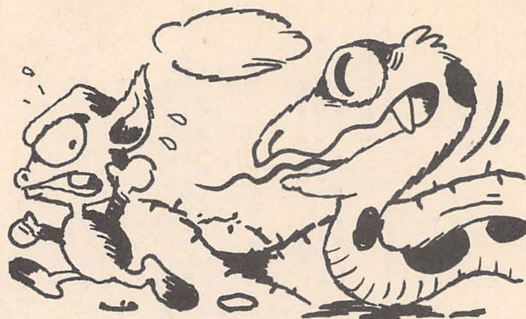
S-1

★変態の影がいて，なん体の僕がいる。そして，つぐ美ちゃんは太ってる。ちなみに僕は，首に足がかけられます。
（愛知県名古屋市・**名畑憲治11才**）……【**つぐ美**：なによ，そして，…は👻**影**：そうやって顔をふくらませるから…。】

SC-3000(LEVEL II)用

EATER

福島　敦則



あそびかた

カーソル・キーで上下左右にヘビ“○”を動かして，イバラ“＊”をよけながらゼル“ゼル”を食べてください。

ただし，ヘビは一つ動くと体も一つ伸びるので，まちがって自分の体を食べるとアウトです。

プログラムについて

リスト1でタイトル画面を描き，**リスト2**がメインになります。それと，キー入力の方法も研究してください。

参考　ベーマガ84年7月号「グレープ・イータ」

《リスト1》タイトルのプログラム・リスト

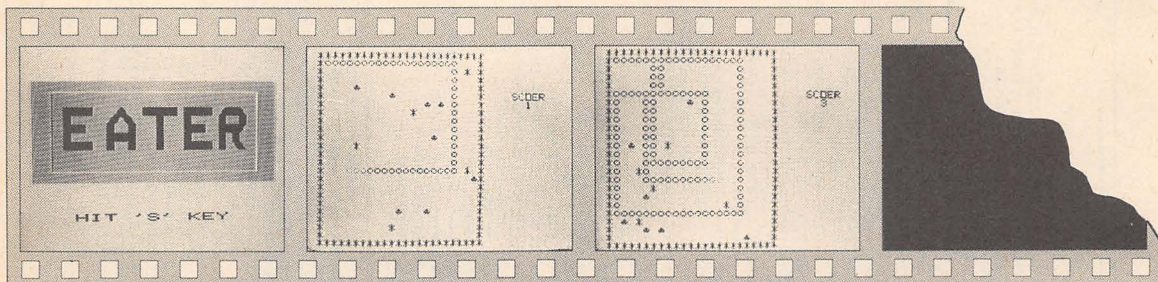
```
1 SCREEN2,1:CLS:COLOR,8,(0,0)-(255,191
),8:COLOR,12,(30,25)-(225,120)
2 LINE(40,35)-(215,110),8,B
3 COLOR1:CURSOR0,50:PRINTCHR$(16);TAB(
7);"                    "
4 PRINTTAB(7);"                    "
5 PRINTTAB(7);"                    "
6 PRINTTAB(7);"                    "
7 PRINTTAB(7);"                    "
8 CURSOR60,150:PRINTCHR$(17);"HIT 'S'
KEY":BEEP2
9 FORA=28TO37:READB:VPOKEA,B:NEXT:FORA
=1TO9:VPOKE14336+A,0:NEXT
10 DATA2,0,0,80,0,1,1,40,40,0
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 SCREEN2,2:IFINKEY$<>"S"THEN1
2 S=0:Q=5:SCREEN1,1:GOTO4
3 FORA=1TOB:CURSORRND(1)*22+1,RND(1)*2
1+2:PRINTA$:NEXT:RETURN
4 BEEP0:CLS:FORA=0TO23:CURSORA,0:PRINT
"*":CURSORA,23:PRINT"*";:CURSOR0,A
5 PRINT"*";:CURSOR23,A:PRINT"*";:NEXT:
B=10:A$="♣":GOSUB3:B=Q:A$="*":GOSUB3
6 CURSOR1,1:PRINT"o":A=15403:B=1:CURSO
R28,5:PRINT"SCOER"
7 BEEP0:A$=INKEY$+" ":IFA$=" "THEN9
8 B=VPEEK(ASC(A$))-VPEEK(ASC(A$)+5)
9 A=A+B:A$=CHR$(VPEEK(A)):VPOKEA,235:I
FA$="*"THEN13
10 IFA$="o"THEN13
11 IFA$="♣"THENBEEP1:S=S+1:IFSMOD7=0TH
ENQ=Q+9:GOTO4
12 CURSOR29,6:PRINTS:GOTO7
13 VPOKEA,145:BEEP2:CURSOR5,9:PRINT"GE
MA OVER HIT 'S' KEY"
14 IFINKEY$="S"THEN2
15 GOTO14
```

CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，おもしろいぞ！　うまくまとめたな。しかし，アイデアがいかん！　この手のゲームはよく見かけるものだ。もう少しアイデアを工夫するとか，プログラムを2本立てにするかして，おもしろい作品にしてもらいたいな。



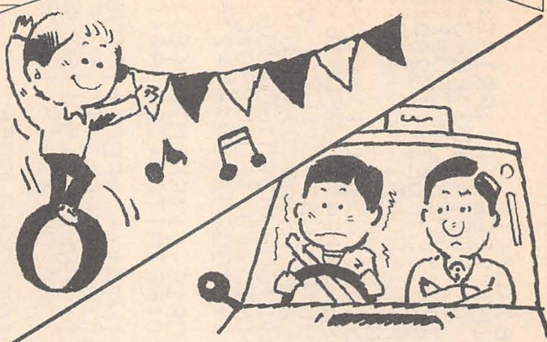
《写真1》タイトル画面（リスト1）　《写真2》＊をよけてゼルを取っていきます　《写真3》しだいに体が伸びて動きにくくなる！

★なぜ広告のページにはOFがないのかな？（滋賀県蒲生郡・YANMO狸14才）……【影：もし広告OFがあったら…★上の広告の商品はすべてタダです。（東京都品川区・五反田のイタチ）……【影：ほんとだよ！】…なんてネ！】

SC-3000(LEVEL III)用

タマノリGAME/CAR TRAINER Jr.

JR4WPM



内　容 (タマノリGAME)

あなたは，TVH系テレビで放映中の「日本大記録」の，玉乗り競技に出場しようと，玉乗りの練習を始めました。

遊びかた

あなたは，左右の太線の所までの間を，玉に乗って往復すればよいのです。ただし，矢印（⇩）の所まで行ってください。玉は，止めることができません。

[←]と[→]のキーで動かしてください。キーを長く押すと，玉は速く動きますが，止めにくくなります。また，ある程度速くなると，玉から落ちてしまいます。左右の線のない所へいくと，玉とともに下まで落ちてしまいます。

玉とともに落ちるか，あなたが玉から落ちるか，始まって1分が経過すると，ゲーム・オーバーとなります。

注意

2行目は，そのまま入れたのでは入りきれません。必ず，PRINTは？で入力してください。

POSITION文を使用しているので，他のゲームをするときは，必ずリセットしてください。

CHECKER FLAG

影：あれっ，レベルIIのプログラムとちゃうか？

Dr.D：残念でした。ショート2本のプログラムだが，それぞれレベルIIのメモリ容量をオーバーしとるから，レベルIIIでないと動かんのだ。

編：ショートながら，よく考えられたゲームです。とっても，おもしろいよ！

内　容 (CAR TRAINER Jr.)

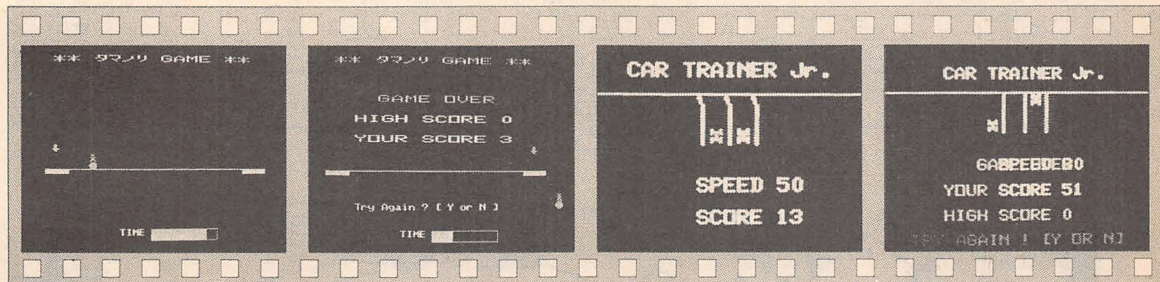
あなたは，車の免許をとろうとしています。そのために，まずゲームで練習することにしました。

遊びかた

いずれかのキーを押すと，始まります。

右へ曲がるときは[→]キーを，左へ曲がるときは[←]キーを，スピード・アップは[↑]キーを，スピード・ダウンは[↓]キーを，それぞれ押してください。

スピードは，一定の所まで上げるとそれ以上速くはなりませんが，スピード・メータは上がります。ただし，400kmになると，オーバー・ヒートになります。



《写真1》[←][→]キーで矢印の所までいきます

《写真2》勢いがつきすぎて落ちてしまった！

《写真3》もう1台の車はオジャマ車です

《写真4》コースからはずれるとゲーム・オーバー

★やった!!とうとうナイコン族をぬけだせる。これが載るころには，もう私の手にハハハ…。(愛知県名古屋市・ナイコン族め!!ハハハ…)……【影：ナハハ，よかったね。ナイコン族のみんなでお祝いしよう…。うらぎりモノめ!!】

《リスト1》タマノリGAMEのプログラム・リスト

```
1 PATTERNS#0,"383810FE38386C44":PATTERNS#1,"387CFEFEFEFE7C38":PATTERNS#2,"383838FE7C3810":S=0:X=0:K=-1:M=-90:N=-1:T=60
2 SCREEN2,2:COLOR13,1,,1:CLS:PRINTCHR$(17);TAB(2);"** タマノリ GAME **";CHR$(16):POSITION(120,100),0,0:LINE(-96,16)-(104,16),15:LINE(-96,16)-(-76,20),,BF:LINE(84,16)-(104,20),,BF:SPRITE0,(0,0),0,4:SPRITE1,(0,8),1,2:CURSOR-30,79:PRINT"TIME":LINE(-1,79)-(61,91),8,BF
3 IFINKEY$=""THEN3
4 SPRITE0,(X+K/4,0),0,4:SPRITE1,(X,8),1,2:SPRITE2,(M,-10),2,8:IF(((X<-80)*(N=-1)=1)+((X>80)*(N=1)=1))=-1THENS=S+1:N=-N:M=-M:BEEP
5 IFX>-100THENIFX<100THENBLINE(T,80)-(T,90):T=((TIME$<>T$)*1)+T:T$=TIME$:GOTO 8
6 FORY=0TO96:SPRITE0,(X,Y),0,4:SPRITE1,(X,Y+8),1,2:SOUND1,1000-Y*9,15-Y/6.5:NEXTY
7 CURSOR-50,-60:COLOR8:PRINTCHR$(17);"GAME OVER":COLOR15:CURSOR-70,-40:PRINT"HIGH SCORE";HS:HS=((S>HS)*-S)+((S<=HS)*-HS):CURSOR-70,-20:PRINT"YOUR SCORE";S;CHR$(16):CURSOR-70,50:PRINT"Try Again ? [ Y or N ]":GOTO 12
8 IFT<>-1THENK=((INKEY$=CHR$(29))*2)+((INKEY$=CHR$(28))*-2)+K:GOTO 10
9 CURSOR-38,-80:COLOR10:PRINTCHR$(17);"TIME UP";CHR$(16);CHR$(7);CHR$(7):GOTO 7
10 IFK<21ANDK>-21THENX=X+K:GOTO 4
11 SPRITE0,(X+SGN(K)*8,8),0,4:GOTO 7
12 IFINKEY$="Y"THEN1:IFINKEY$="N"THENEND
13 IFINKEY$="N"THENEND
14 GOTO 12
```

《リスト2》CAR TRAINER Jr.のプログラム・リスト

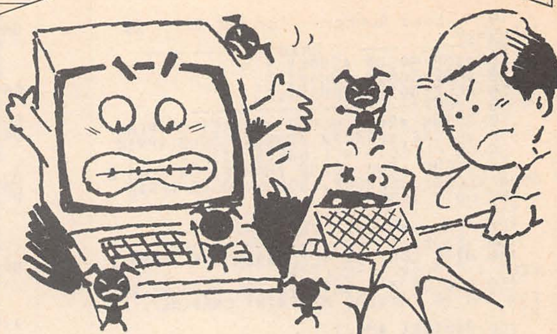
```
10 COLOR15,1:CLS:S=0:C=1:SP=50:P=0:A$(0)="| | |":A$(1)="|♯| |":A$(2)="| |♯|":A$(3)="/ / /":A$(4)="\ \ \":PATTERNC#138,"0818101020202020":PATTERNC#140,"80C0404020202020":CURSOR11,8:PRINT"CAR TRAINER Jr.":PRINT"________________"
15 CURSOR16,10:PRINTA$(0):PRINTTAB(16);A$(1)
20 CURSOR16,15:PRINT"SPEED 0":PRINT:PRINTTAB(16);"SCORE 0":FORI=1TO3:FORJ=14TO0STEP-1:SOUND1,440,J:NEXTJ:FORJ=1TO80:NEXTJ,I:SOUND1,880,15:FORI=1TO200:NEXTI:FORI=14TO0STEP-1:SOUND1,880,I:NEXTI:CURSOR16,11:PRINT"START"
30 A=INT(RND(1)*5):B=((A=1)*-1)+((A=2)*-2)+((A=3)*-3)+((A=4)*-4):CURSOR16,10:PRINTA$(B):GOSUB90:GOSUB100:IFB<>3ANDB<>4THENCURSOR16,10:PRINTA$(0):PRINTTAB(16);A$(B):GOSUB90:GOSUB100:GOTO50
40 CURSOR16,11:PRINTA$(0):GOSUB90:C=((B=3)*1)+((B=4)*-1)+C:GOSUB100:SD=2:GOTO150
50 IFB<>CTHENCURSOR16,11:PRINTA$(0):ONB+1GOTO140,120,120:PRINTTAB(16);A$(0):SD=1:GOTO150
55 CURSOR16,12:PRINTA$(0):FORI=15TO0STEP-1:SD=SP*1.5+200:CURSORC*2+15,12:PRINT" ":SOUND1,110,I:SOUND2,115,I:SOUND3,120,I:SOUND5,1,I:CURSORC*2+15,12:PRINT"♯":NEXTI
60 CURSOR14,15:PRINT"GAME OVER    ":PRINT:PRINT"           YOUR SCORE";S;" ":PRINT:PRINT"           HIGH SCORE";HS:HS=((S>HS)*-S)+((S<=HS)*-HS):PRINT:PRINT"        TRY AGAIN ! [Y OR N]"
65 IFINKEY$="Y"THEN10
70 IFINKEY$="N"THENCLS:END
75 GOTO 65
80 REM  SUB
90 SOUND3,SP*3+200,0:SOUND5,3,15:FORI=0TO100-((SP<100)*-SP):NEXTI:RETURN
100 B$=INKEY$:C=((B$=CHR$(29))*1)+((B$=CHR$(28))*-1)+C:SP=INT(((B$=CHR$(30))*-10)+((B$=CHR$(31))*SP/2)+SP):IFC=1ORC=2THENCURSOR16,12:PRINTA$(C):GOSUB90:RETURN
110 CURSOR16,12:PRINTA$(0):FORI=15TO0STEP-1:SD=SP*1.5+200:CURSORC*2+15,12:PRINT" ":SOUND3,SD,0:SOUND5,3,I:CURSORC*2+15,12:PRINT"♯":NEXTI:GOTO60
120 PRINTTAB(16);"|♯|♯|":SD=3:GOTO150
130 PRINTTAB(16);A$(0):S=S+10:GOTO150
140 S=S+5
150 S=INT(SD*(SP/50))+S:CURSOR21,15:PRINTSP;" ":PRINT:PRINTTAB(21);S:IFSP<400THEN30
160 CURSOR14,13:PRINT"OVER HEAT":SOUND0:GOTO 60
```


★「おねえ，こんどゴースト・バスターズを見にいこっ!!」…ここは伝言板でしょ？(愛知県葉栗郡・愛12才)……【一同：ガクッ！影：伝言板は消せるけどＯＦは消せ　編：場合によっては消すこともでき　影：ない！】

SMC-777/C用

LOAD RUNNER

大久保琢也



★ストーリー

ある日，プログラムをカセットからLOADしようとしたが，なぜかERRORがでてしまう。よく調べてみると，カセットがBUGの大群に襲われていたのだ。

そこで，あなたはRUNNERになって，プログラムをカセットからLOADすべく，テープ・レコーダに突入したのであった。

★遊びかた

あなたは，RUNNERです。下から押しよせてくるBUGをよけながら，テープ・レコーダからパソコンまで進んでください。10回パソコンまで行くと，1面クリアです。

BUGにつかまると，ERRORがでてしまいます。3回ERRORをだすと，GAME　OVERです。

ときどき，BUGといっしょにプログラムがでてきますが，これを取ると一部のBUGが消え，そのかわりにSCOREが入ります。

★操作方法

使うキーは三つだけで，スペース・キーでスタート，カーソル・キーでRUNNERを動かします。ゲームをやめたあとで F10 キーを押すと，字がもとにもどります。

★改造のアドバイス

どうしても面をクリアできない人は，680行のCL＝…の10を減らしてください。



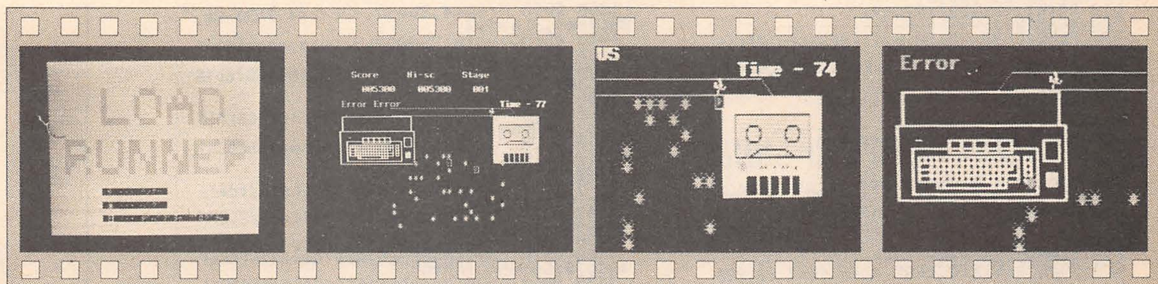


CHECKER FLAG

Dr.D：ラベルはどこだ？ん，実に読みにくいな。イライラ…。

編：どうしたんですか，Dr.？

Dr.D：ラベルが多すぎるのさ。解読しようとすると，各ラベルの位置探しがたいへんだから，GOTO文の使える機種では，なるべくGOTOを使ったほうがいい。



《写真1》ちょっと変わったロードランナーのゲーム
《写真2》レコーダからパソコンをめざすのだ！
《写真3》プログラムを取るとスコアがアップ！
《写真4》バグをさけてぶじパソコンに到着です

SMC-777

★APPLEはパソコンの古株。Dr.Dは人間の古株？（大阪府堺市・西野浩教12才）……【Dr.D：古株とはおそれいったな。気分的にはまだまだ若いつもりだが。影：年寄りのひや水って知ってる？Dr.D：ほれ，ザブーン!!】

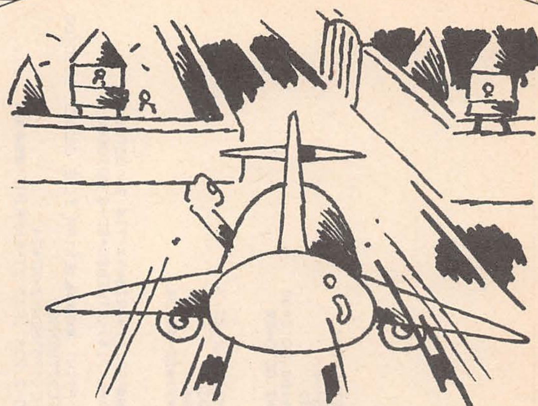
```
10 ' Load Runner  for SMC-777  by Takuya.O
20 '----------  MAIN  ----------
30 *TOP:GOSUB *SHOKI.1
40 *AGE:GOSUB *SHOKI.2
50 *CLE:GOSUB *SHOKI.3
60 *LOOP'--------------------
70 GOSUB *RUNN:GOSUB *HANTEI:ON FLAG GOSUB *SCORE,*ERRORR,*BONUS:GOSUB *PRIN
80 ON CL GOTO *CL:GOSUB *TIMER
90 GOSUB *BUG:GOSUB *HANTEI:ON FLAG GOSUB *SCORE,*ERRORR,*BONUS:GOSUB *PRIN
100 GOTO *LOOP
110 '
120 '----------  SUB  ----------
130 *SHOKI.1'--------------------
140 WIPE:CONSOLE 40:CURSOR OFF :FONT RESET 1:CCOLOR ,2:CCLEAR
150 CCOLOR 4:LOCATE(12,10):RESTORE *M:FOR I=0 TO 14:READ ME:PRINT CHR$(ME);:NEXT I
160 RESTORE *MOJI
170 READ D:ON -(D=-1) GOTO 180:FOR P=D TO D+7:L=VINP(P):VOUT P,VAL("&h"+HEX$(L OR L/2 OR L*2,2)):NEXT :GOTO 170
180 BUG$="ﾌ":BOO$="ｨ":RU$(0)=" ｳ ":RU$(1)=" ｴ ":RU$(2)=" ｵ ":RU$(3)=" ｶ "
190 RESTORE *FONT:FOR I=177 TO 182:READ FO$:DEF FONT I,FO$:NEXT :DEF KEY 10,"Font reset'"+CHR$(13)
200 RESTORE *TITLE:FOR I=0 TO 10:READ MO$(I):NEXT
210 DEF FONT 64,"0000000000000000":DEF FONT 35,"FFFFFFFFFFFFFFFF":RE$="EF00FE00EF00FE00"
220 RESTORE *D.D
230 READ D$:ON -(D$="0") GOTO 240:DRAW D$:GOTO 230
240 RETURN
250 *SHOKI.2'--------------------
260 CONSOLE 40
270 IF SC>HI THEN HI=SC
280 SC=0:ST=0:BUG=3:RUNNER=3:CCOLOR 5,1:CCLEAR:DEF FONT 32,RE$
290 PRINT (10,8);MO$(0);MO$(1);MO$(2);MO$(3),(3,15);MO$(5);MO$(6);MO$(7);MO$(7);MO$(4);MO$(5)
300 RESTORE *DEMO
310 CCOLOR 5,1:CCLEAR 18,5:CCOLOR 5,2
320 FOR I=0 TO 6 STEP 2:READ SO1$,SO2$,ME$:SOUND SO1$,SO2$
330 PRINT (10,18+I);ME$;
340 ON -(INKEY$=" ") GOTO 350:ON -(EOS=0) GOTO 340:NEXT :GOTO 300
350 SOUND OFF :PAUSE 20:CONSOLE 40,6,17,1:RETURN
360 *SHOKI.3'--------------------
370 ST=ST+1:CCOLOR 5,2:CCLEAR:DEF FONT 32,RE$
380 PRINT (14,11)"@Stage@"+RIGHT$("00"+STR$(ST),3)+"@"
390 SOUND "S4004CEGGGGGEG16B#16G16P16FEFEFEDC03B16G1604C16P16","02CEGcdcBAG16E16G16P16FEDC01BCBCB16G1602C16"
400 ON EOS+1 GOTO 400:DEF FONT 32,"0000000000000000":CCOLOR ,0:CCLEAR:GOSUB *PRIN
410 CCOLOR 4:PRINT (1,4);STRING$(3-RUNNER,"Error "):CCOLOR 7
420 CCOLOR 4,0:FOR I=14 TO 22:FOR J=0 TO 2:PRINT (IRND(20)+10,I);BUG$:NEXT J,I
430 CCOLOR 6:CL=0:COU=0:X=30:BUG=BUG+1+(BUG>6):TIME=80:PRINT (X,5);RU$(0):RETURN
440 *RUNN'--------------------
450 CCOLOR 6,0:PD=PADDLE(0):ON -(PD=3 OR PD=7) GOTO 460:RETURN
460 X=X+(PD=7)-(PD=3):X=X+(X=31)PRINT (X,5);RU$(7 MOD PD)
470 SWAP RU$(0),RU$(2):SWAP RU$(1),RU$(3):RETURN
480 *BUG'--------------------
490 CCOLOR 4,0:FOR I=0 TO IRND(BUG):PRINT (IRND(20)+10,22);BUG$;:NEXT
500 ON -(IRND(30)<>1) GOTO 510:PRINT (IRND(20)+10,22);BOO$;
510 PRINT (39,22):RETURN
520 *HANTEI'--------------------
530 FLAG=COND(X=>10,0,1):SEN=CPOINT(X+1,6)
540 FLAG=COND(SEN<>177,FLAG,2):FLAG=COND(SEN<>178,FLAG,3)
550 FLAG=COND(TIME>0,FLAG,2)
560 RETURN
570 *ERRORR'--------------------
580 RUNNER=RUNNER-1:BEEP:CCOLOR 4:PRINT (1,4);STRING$(3-RUNNER,"Error "):CCLEAR 6,5
590 CCOLOR 6,0:SOUND OFF :PLAY"T200L32<403B#BB-AA-GG-FEE-DD-CC-02BB-AA->"
600 ON -(RUNNER=0) GOTO *GAMEOVER:PRINT (X,5)"  ":TIME=80:X=30:PRINT (X,5)" ｳ":RETURN
610 *GAMEOVER'----------
620 CCOLOR 5,2:CCLEAR :DEF FONT 32,RE$
630 PRINT (5,10);MO$(8);MO$(2);MO$(9);MO$(4);
640 PRINT (10,20);MO$(1);MO$(10);MO$(4);MO$(5)
650 SOUND OFF :PLAY"03t200132cdcBcBABAGAGFGFEFEDEDC02BcA"
660 PAUSE 7:GOTO *AGE
670 *SCORE'--------------------
680 SC=SC+TIME*100:TIME=80:SOUND"S10o2<4C16F16A16>":COU=COU+1
690 CCOLOR 6,0:PRINT (X,5);"  ":X=30:CL=COND(COU=10,1,0):PRINT (X,5)RU$(0):RETURN
700 *CL'--------------------
710 SOUND"S2001L32CDEFGFEDC16G16C16","02cBcdefgfe16d16c16","03cdefgagfe16d16c16":BUG=BUG+1+(BUG>6):PAUSE 30
720 CL=0:GOTO *CLE
730 *TIMER'--------------------
740 CCOLOR 3,0:TIME=TIME-1:PRINT (30,4);"Time - ";RIGHT$("0"+STR$(TIME),2):RETURN
750 *PRIN'--------------------
760 IF SC>HI THEN HI=SC
770 CCOLOR 2:PRINT (3,0);"Score ";(5,2);RIGHT$("000"+STR$(SC),6)
780 PRINT (13,0);"Hi-sc ";(15,2);RIGHT$("000"+STR$(HI),6)
790 PRINT (23,0);"Stage ";(25,2);RIGHT$("00"+STR$(ST),3)
800 RETURN
810 *BONUS'--------------------
820 CCOLOR 6:PRINT (15,3);"BONUS":FOR I=6 TO 8:FOR J=10 TO 30:SOUND"03S8L64bb-aa-cc-BB-AA-FF-EE-DD-CC-"
830 ON -(CPOINT(J,I)<>177) GOTO *RET:RN=IRND(5)+1:CCOLOR 4:PRINT (J,I)RN:SC=SC+RN*100
840 SOUND OFF :PLAY "o3t210164CC#DD#EE#F#GG#AA#BB#cc#dd#ee#f#gg#aa#bb#":PRINT (J,I);" "
850 *RET:NEXT J,I:PRINT (15,3)"     ";(X,6)"  ":RETURN
860 'DATA--------------------
870 *M:DATA 224,224,254,146,239,32,156,254,141,253,235,254,225,141,147
880 *MOJI:DATA 4480,4488,4496,4504,4512,4520,4528,4536,4544,4552,4624,4672,4720
890 DATA 4728,4760,4768,4776,4872,4888,4904,4920,4936,4968,4984,5008,5016
900 DATA 5024,4648,-1
910 *FONT:DATA 4224997E3CFF3C5A,FF83B3ABB3A383FF,1818C8DCE9162020
920 DATA 1818133B97680404,1818C8DCE8180E08,1818133B17187010
930 *TITLE:DATA "[illegible]"
940 DATA "[illegible]"
950 DATA "[illegible]"
960 DATA "[illegible]"
970 DATA "[illegible]"
980 DATA "[illegible]"
990 *D.D:DATA "s1z0c4m72,48M80,40R176M264,48112L170c3m230,49bf70,51c15m238,58"
1000 DATA "bf54,22c0m238,58be54,22c0m248,80M256,76R18M282,80m251,68o4r28o4"
1010 DATA "c0m246,90bf38,10c7L6f1U10g1<3L8f1U10g1>L8"
1020 DATA "c4m250,85o1c0r6<2f1W1,-1DDG1r3>r4UW1,1W-1,1Ur6UW1,1W-1,1Ur3UW1,1W-1,1Ur6bf1,1"
1030 DATA "c7m10,49be100,16L104be108,36m16,76be80,22m16,76R16<5r8D2R8U6L8D4>"
1040 DATA "m100,72be10,10w-2,6be-6,6w1,-1p13,7c2m18,72R4c7m20,80be64,12"
1050 DATA "m20,80<16be4,3U3>D314<14be-4,3U3>Dc0D2c7L4be8,3<12be4,-3D3>R8be-8,3<12be-4,-3d3>"
1060 DATA "r4be4,3be32,-3<2be4,3U3>m88,80<4Be4,3L4>",0
1070 *DEMO:DATA "S4003L32cegggggeg16b#16g16p16fefefedcdefed16p16"
1080 DATA "S4002L32CEGcdcBAG16E16G16p16FEFGAGFEDEFEDp16"
1090 DATA "@ｳ@...@ﾗﾝﾅｰ@"
1100 DATA "o4CEGGGGGEG16B#16G16P16FEFEFEDCo3B16G16o4C16P16"
1110 DATA "o2CEGcdcBAG16E16G16p16FEDCo1BcBcB16G16o2C16p16"
1120 DATA "@ｱ@...@ﾊﾞｸﾞ@"
1130 DATA "o3Aceeeeece16a16e16p16dcdefgg#ag16d16g16p16"
1140 DATA "o1Acececece16c16e16p16o2DEFFFGAAG16D16G16p16"
1150 DATA "@ｲ@...@ﾃﾞﾊﾞｸﾞﾖｳ@ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ@"
1160 DATA "o4CEGGGGGEG16B#16G16P16FEFEFEDCo3B16G16o4C16P16"
1170 DATA "o2CEGcdcBAG16E16G16p16FEDCo1BcBcB16G16o2C16",""
```


★マシン語のデータ文で，行の最後にコロンと数字があったりするけど，これはなんですか？（千葉県松戸市・塩田潤一16才）……【Dr.D：チェックサムといって，その行のデータ値の総和なんだ。入力のチェックに使うのさ。】

VIC-1001用

ドランの勇者

菅沼　公夫



☆STORY

西暦22××年，ここは地球より遠くはなれた，惑星セーブロウドランである。あなたはこの惑星に潜入したあらくれ者，今日も輸送船団の間をすいすいと…。ところがそのときである，この惑星の軌道上を漂うアステロイド群が，突然空をおおったのだった。

☆HOW TO PLAY

このゲームは，キーまたはジョイスティックで宇宙船"◿"を操作して，100ポイントの飛行艇"⛀"や，パターン終了後に＋50ポイントされる人間"웃"を，上からスペース・キー（赤ボタン）で船内にとりこむというものです。

最初のタイムは2分で，あと2000点いくたびに1分延長されます。タイムがオーバーしたら，終わりです。また飛行物体に衝突すると，タイムが10秒減らされます。

このゲームのコツは，やはり人間をいかにたくさんとるか，というところですね。

☆余談

1年ぶりの投稿ですが，FM－7を買ってみて，あらためてVICのよさを痛感しました。ただ私のVICは，そろそろガタがきはじめて，画面が色あせてしまったんですよ。

《第1表》マシン語のサブ・ルーチン

$ I D79(7545)	画面クリア
$ I D90(7568)	飛行物体移動
$ I D E2(7650)	下1列スクロール

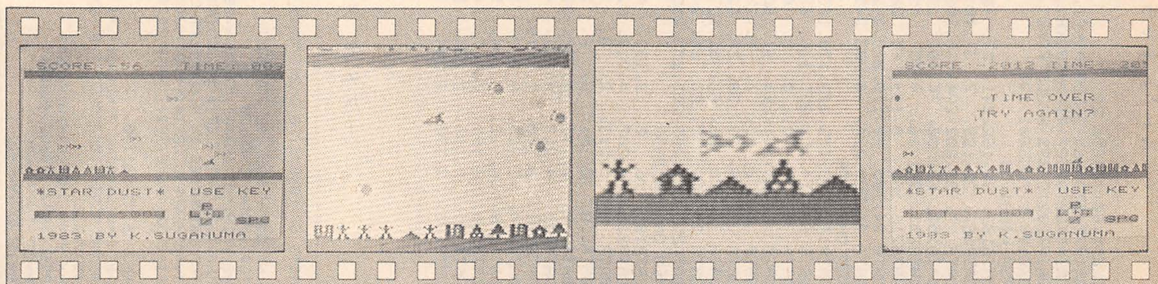
CHECKER FLAG

Dr.D：ＩＦ文が多いな。これは論理式にしたほうがいい。

編：どの行ですか？

Dr.D：上下左右の判定とすれば，ＩＦ文が必ず4回続くだろう。また，その判定部分の変数がＩＦ文の前の行にあれば，キー入力をしている部分も，250行のPEEK文だとわかるだろう。解読とは，このようにやるものなんだよ！

編：まいりました！



《写真1》横スクロールのスピード・ゲームです　《写真2》飛行物体に気をつけて降下せよ！　《写真3》人間を目の前にしてミサイルが――　《写真4》スピードが速いから，すぐにエンド！

★カーワックスのSOFT99はツクモのソフトなのだろうか？（神奈川県横浜市・相澤達也13才）……【つぐ美：影さんに聞けばわかります。影さん，SOFT99ってなに？影：ああ，乳脂肪9.9%のソフトクリームじゃんか!!】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE55,60:POKE56,28
20 FORI=7545TO7663:READA:POKEI,A:NEXT
30 FORI=7400TO7527:READA:POKEI,A:NEXT
40 FORI=7232TO7399:READA:POKEI,A:NEXT
50 POKE198,1:POKE631,131
100 REM KIKAI GO
110 DATA169, 32,162,241,157, 43, 30,202,224,  0,208,248, 96,  0,  0,  0
120 DATA162, 22,189,  7, 31,201, 33,240,  4,201, 34,208,  5,169, 32,157
130 DATA  7, 31,202,224,  0,208,235,162,241,189, 44, 30,201, 33,208,  6
140 DATA157, 67, 30, 76,192, 29,201, 34,208,  6,157, 65, 30, 76,192, 29
150 DATA201, 32, 16,  8,157, 45, 30,169, 32,157, 44, 30,202,224,255,208
160 DATA216,162,  0,189, 65, 30,201, 32, 16,  5,169, 32,157, 65, 30,138
170 DATA 24,105, 22,170,224,242,208,235, 96,162, 21,189, 29, 31,157, 30
180 DATA 31,202,224,  0,208,245, 96
200 REM CHR DATA
210 DATA146,173,173,173,173,173,173,146
220 DATA 60,114,253,255,126, 60, 36, 60,  0,128,102,187,187,102,128,  0
230 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 64, 24,188, 60,188, 60, 24,  0
240 DATA  2, 24, 61, 60, 61, 60, 24,  0,110,107,127,107,127,107,127,127
250 DATA  0,  0,  0,  0,  8, 28, 62,127,119, 85,119, 85,127, 85,127,127
260 DATA  8,  8, 28, 28, 20, 62, 42, 62,  0,  8, 28, 62,119, 54, 62, 62
270 DATA  8, 28, 28, 62, 62,127,  8,  8, 16, 84, 56, 16, 16, 40, 40,108
280 DATA 24, 36,  0, 60, 66, 24,102,129,  0,  3,  6, 30, 38,127,253,  0
290 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
300 REM ONGAKU DATA
310 DATA191,  6,  0,  2,191,  4,213, 30,  0,  1,213,  2,  0,  1,217,  4
320 DATA213,  4,207,  4,213, 32,  0, 10,191,  6,  0,  2,191,  4,213, 30
330 DATA  0,  1,213,  2,  0,  1,217,  4,213,  4,207,  4,217,  4,213, 32
340 DATA  0, 10,191,  6,  0,  2,191,  4,221, 30,213, 10,  0,  5,191,  6
350 DATA  0,  2,191,  4,221, 30,213, 10,  0,  3,191,  6,  0,  2,191,  4
360 DATA221,  4,217,  4,221,  4,223, 30,191,  3,  0,  1,191,  3,  0,  1
370 DATA191,  3,  0,  1,  191, 30
380 DATA204,  5,217,  8,213,  7,204, 14,  0,  2,204,  5,198,  8,191,  7
390 DATA179, 14,  0,  2,204,  5,217,  8,213,  7,204, 14,  0,  2,191,  5
400 DATA198,  8,191,  7,217, 14
410 DATA191,  2,198,  2,204,  8,198,  1,204,  1,198,  1,191,  3,  0,  2
420 DATA191,  2,198,  2,204,  1,198,  1,191,  1,198,  8
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

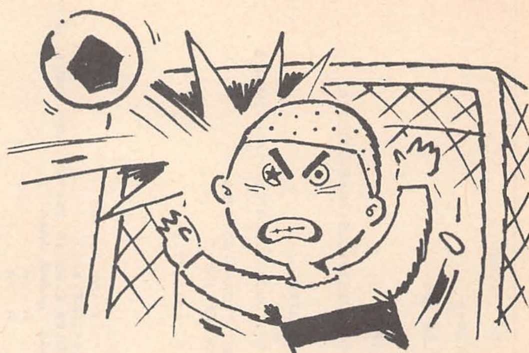
```
100 POKE55,60:POKE56,28:O=36878:V=7724:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":POKEO-9,255:H
S=5000
110 PRINT"□■ IF YOU USE JOY STICK  PLEASE PUSH 'J' KEY"
120 GETG$:IFG$=""THEN120
130 JY=0:PRINT"□":IFG$="J"THENJY=PEEK(37154):POKE37154,0
140 POKEO+1,99:PRINTLEFT$(Y$,17)"■■■STAR DUST*":PRINT"■■■■BEST :"HS
150 PRINT"■■■■1983 BY K.SUGANUMA■"
160 IFJY=0THENPRINTLEFT$(Y$,17)SPC(14)"■■USE KEY■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■SPC"
170 FORI=0TO21:POKE7702+I,44:POKE7988+I,44:NEXT:PRINT"■■ SCORE:       ■TIME:
"
200 POKEO,15:GOSUB1100
210 SC=0:MN=0:EX=0:N=.7:NZ=180:C=1:CU=0:CT=90:L=200:TI$="000000"
220 SYS7545:FORI=1TO4:POKEO-I,0:NEXT:POKEO,15
230 X=15:Y=220
240 XX=X:YY=Y:Z=0:IFJY>0THEN310
250 P=PEEK(197):IFP=32THENZ=1
260 IFP=13THENYY=Y-22
270 IFP=30THENYY=Y+22
280 IFP=21THENXX=X-1
290 IFP=22THENXX=X+1
300 GOTO400
310 P=PEEK(37151):Q=PEEK(37152)
320 IF(PAND4)=0THENYY=Y-22
330 IF(PAND8)=0THENYY=Y+22
340 IF(PAND16)=0THENXX=X-1
350 IF(QAND128)=0THENXX=X+1
360 IF(PAND32)=0THENZ=1
400 IFXX>19ORXX<2THENXX=X
410 IFYY>220ORYY<22THENYY=Y
420 POKEV+X+Y,32:IFPEEK(V+XX+YY)<>32THEN700
430 X=XX:Y=YY:POKEV+X+Y,43:IFZ=0THEN480
440 SI=V+X+Y+22:CA=PEEK(SI):POKESI,42
450 IFCA=30THENSU=1:POKESI,29:SC=SC+100:GOTO480
460 IFCA=41THENPOKESI,32:MN=MN+1:SU=2:GOTO480
470 SU=3:SC=SC-20:POKESI,CA
480 SYS7561:IFRND(0)<NTHEN530
490 IF(CAND1)>0THENPOKEV+INT(RND(0)*10)*22+22,31
500 IF(CAND2)>0THENPOKEV+RND(0)*22,33
510 IF(CAND4)>0THENPOKEV+RND(0)*22,34
520 IFRND(0)>.9THENPOKEV+INT(RND(0)*9)*22+44,30
530 IFPEEK(V+X+Y)<>43THEN700
540 IFF=0THENF=1:GOTO560
550 F=0:PRINT"■■■■■■■■■■"SC:PRINT"■■■"SPC(19)RIGHT$(TI$,3):GOTO600
560 SYS7650:POKE7966,RND(0)*7+35:IFVAL(TI$)<LTHENSC=SC+8:GOTO600
570 IFSC/2000<EX+1THEN800
580 EX=EX+1:SD=12:L=60:TI$="000000":PRINT"■■■■■■EXTRA TIME 60SEC":GOTO600
600 CU=CU+1:IFCU>CTTHENC=C+1:CU=0:IFC>7THEN900
610 POKEO-2,0:POKEO-4,NZ:NZ=NZ-6:IFNZ<175THENNZ=NZ+24
620 IFSD>0THENSD=SD-1:IFF=0THENPOKEO-2,230:IFSD<2THENPRINT"■■■■■,,,,,,,,,,,,,,,
,"
630 POKEO-1,0:ONSUGOSUB640,650,660:SU=0:GOTO240
640 POKEO-2,180:RETURN
650 POKEO-2,220:RETURN
660 POKEO-2,150:RETURN
700 T=VAL(TI$):POKEO-1,150
710 POKEO+1,0:SYS7545:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:READA:POKE7424+J,A:FORK=0TO4
720 POKEO+1,RND(0)*256:NEXTK,J,I:RESTORE
730 FORI=0TO1000:NEXT
740 T=T+10:TI$=RIGHT$("00000"+MID$(STR$(T),2,5),6):POKEO+1,99:POKEO-1,0:GOTO220
750 DATA87,159,219,53,111,199,99,225,0,130,196,232,240,232,212,170,0,0,0,0,0,0
,0
800 PRINTLEFT$(Y$,5)"■■■■■■■■■■TIME OVER":FORI=1TO4:POKEO-I,0:NEXT:IFHS>SCTHEN83
0
810 HS=SC:PRINT"■■THIS IS THE BEST SCORE"
820 GOSUB1000:GOTO840
830 GOSUB1200
840 IFJY>0THENPOKE37154,JY
850 PRINT"■■■■■■■■■TRY AGAIN?"
860 GETG$:IFG$<>"Y"THEN860
870 GOTO110
900 T$=TI$:FORI=1TO4:POKEO-I,0:NEXT
910 SYS7545:PRINT"■■■■■■■■■■VERY GOOD !"
920 PRINT"■■■■■■■BONUS"MN*50:SC=SC+MN*50:MN=0:N=N-.1:C=1:CT=CT+20
930 FORM=0TO3:FORI=128TO235STEP2:POKEO-2,I:NEXT:FORJ=0TO1:FORK=0TO90:NEXTK
940 FORI=190TO235STEP2:POKEO-2,I:NEXTI,J:FORI=0TO50:NEXTI,M:POKEO-2,0:TI$=T$:GOT
O220
1000 REM ONGAKU
1010 FORI=7232TO7332STEP2:POKEO-2,PEEK(I):FORJ=0TOPEEK(I+1)*30:NEXT:POKEO-2,0:NE
XT
1020 RETURN
1100 FORI=7334TO7370STEP2:POKEO-2,PEEK(I):FORJ=0TOPEEK(I+1)*80:NEXT:POKEO-2,0:NE
XT
1110 RETURN
1200 FORI=7372TO7398STEP2:POKEO-2,PEEK(I):FORJ=0TOPEEK(I+1)*100:NEXT:POKEO-2,0:N
EXT
1210 RETURN
```

★ある病院の医者と影の会話。**医者**：では，注射をします。**影**：やだよ！**医者**：それじゃ，またにしますか？**影**：はい。**医者**：それでは，またにします。(東京都豊島区・**根岸良征13才**)……**【一同：グハハ，影のアホ！】**

X1/C/D(G-RAM1)用

No.1 SOCCER

日野　義敬



●PLAY

日本代表として選ばれたあなたは，試合会場である「パンデ競技場」に来ている。まず，第1戦のアメリカに勝つことを期待する。

というわけで，テン・キーで日本選手（水色のユニフォーム）を動かし，スペース・キーでパスをし，うまくシュートしてください。

●SHOOT

ゴールに近づいて，画面上のまん中に，〝SHOOT OK！″と出ると，シュートできます。シュート操作は，まず5を押し，〝PUSH“5”″と出たら，続けて5を何度も押してください。一定時間内（といってもFORループですけど）ある回数以上たたくとシュートが成功します。

また，ロング・シュートもできます。各自で発見してみてください。

●POINT

うまくシュートを決めると，1点。シュートを失敗したり，相手にボールを取られると，相手に1点がつき，TIMEが0になったとき，得点の多いほうが勝ちになります。

●WIN!!

勝つと，第2戦，3戦へと進めます。相手の人数，ユニフォームの色が変わり，シュートもしにくくなります。

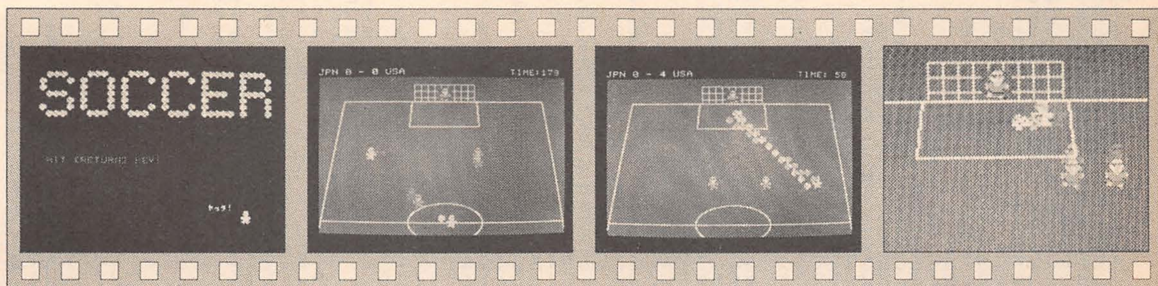
CHECKER FLAG

影：Dr.！920～980行はプログラムで実行されてませんよ！ムダじゃないのかなあ。

Dr.D：どれどれ，なるほど，確かに〝A″という文字を使ってタイトルを描いている部分はないな！しかし，これは表示時はPCGに変わって**写真1**のようになるんだよ！

編：こういうこともできるんですね。ところで，リスト中の←↓ですが，前号でもありましたが，POKE&H01A2，&HB7と入力した後，ESCキーを1回押すごとに，カーソル・キーを押すと画面上に出てきます。





《写真1》タイトル画面。右下にサッカー少年が

《写真2》さあ，いよいよ試合開始です

《写真3》ナイス・パス。見事にとおりましたね

《写真4》おっ！シュートのチャンスです

★〝るびのが背″。るせさ社入を人い高の長身…法方すばのをげ上り売のAGES（なお，これはギャグなのでギャクから書きました）。（愛知県名古屋市・渕田信一12才）……【影：こんなことするのも今回だけだからね。ね，ね！】

No. 1 SOCCERのプログラム・リスト

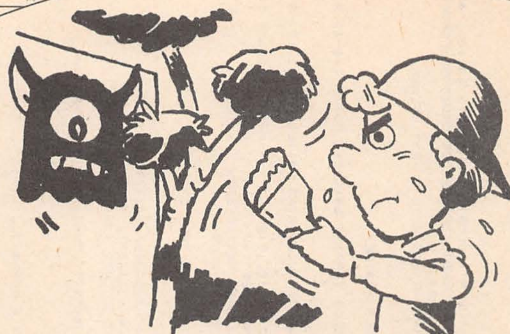
```
10 CLS:WIDTH 40:INIT:CLEAR:CGEN1:GOSUB1110:GOSUB920
20 SCREEN 1,1,0:PALET:CLICKOFF:CGEN:DEFINTA-Z
30  '+++++++SCREEN+++++++
40 COLOR4:LINE(10,10)-(310,199),PSET,BF,HEXCHR$("0000AA000055")
50 COLOR7:LINE(10,193)-(40,40)-(280,40)-(310,193)
60 LINE(120,40)-(117,70)-(201,70)-(198,40)
70 LINE(12,185)-(308,185),PSET,7
80 CIRCLE(160,185),45,7,.5
90 FORI=0TO2:READCO(I),TA$(I):NEXT
100 GOTO830
110 JP=0:TA=0:TI=180
120 COLOR5:LOCATE1,0:PRINT"JPN          ";TA$(T)
130 COLOR6:LOCATE4,0:PRINTUSING"##";JP
140 COLOR7:LOCATE7,0:PRINT"-";TA
150 COLOR6:LOCATE30,0:PRINT"TIME:"
160 LOCATE15,2:PRINT"┌┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
170 LOCATE15,3:PRINT"├┼┼┼┼┼┼┼┼┤"
180 LOCATE15,4:PRINT"├┼┼┼┼┼┼┼┼┤"
190 X(0)=20:Y(0)=22:X(1)=8:Y(1)=12:XX=19:YY=22:A=0:B=1:RR=0:SH=0:DR=0
200 M(0)=19:N(0)=3:M(1)=14:N(1)=18:M(2)=24:N(2)=12:M(3)=10:N(3)=4:M(4)=20:N(4)=1
6
210 CGEN1:COLOR7:LOCATEXX,YY:PRINT"A"
220 FORI=0TO1:COLOR7:LOCATEX(I),Y(I):PRINTTE$(V):NEXT
230 FORI=0TO2+T:COLORCO(T):LOCATEM(I),N(I):PRINTTE$(V):NEXT
240 CGEN:COLOR2:LOCATE16,20:PRINT"KICK OFF":PAUSE5:LOCATE16,20:PRINT"
250 TEMPO500:PLAY"O5B9:O6D9"
260 IF V=0 THEN V=1 ELSE V=0
270 ST=STICK(0)
280 CGEN:TI=TI-1:COLOR3:LOCATE35,0:PRINTUSING"###";TI:CGEN1
290 IF TI<=0 THEN 760
300 IF STRIG(0) GOTO340
310 ON ST GOTO 510,380,510,390,640,400,510,410,510
320 GOTO510
330 '++++++++PUSS++++++++
340 COLOR7
350 LINE(XX,YY)-(X(B),Y(B)),"A":PAUSE2
360 LINE(XX,YY)-(X(B),Y(B))," "
370 XX=X(B)-1:YY=Y(B)+1:LOCATEXX,YY:PRINT"A":SWAPA,B:GOTO 260
380 SY=1:GOTO420
390 SX=-1:GOTO420
400 SX=1:GOTO420
410 SY=-1
420 FORI=0TO1:COLOR7:LOCATEX(I),Y(I):PRINTSP$
430 X(I)=X(I)+SX:Y(I)=Y(I)+SY
440 IF X(I)>35 THEN X(I)=35 ELSE IF X(I)<4 THEN X(I)=4
450 IF Y(I)>22 THEN Y(I)=22 ELSE IF Y(I)<5 THEN Y(I)=5
460 IF (Y(A)<8)*((X(A)<25)+(X(A))>14) THEN CGEN:COLOR2:LOCATE16,0:CFLASH1:PRINT"
SHOOT OK!":CGEN1:CFLASH0:SZ=1 ELSE LOCATE 16,0:PRINT"          ":SZ=0
470 COLOR7:LOCATEX(I),Y(I):PRINTTE$(V):NEXT
480 LOCATEXX,YY:PRINT" ":XX=X(A)-1:YY=Y(A)+1
490 LOCATEXX,YY:PRINT"A":SX=0:SY=0
500 '++++++++MOVE++++++++
510 FORI=1TO2+T:IF RND(1)>.4 THEN 540
520 IF M(I)>XX THEN K=-1:F= 1:GOTO540
530 IF M(I)<XX THEN K= 1:F=-1
540 IF N(I)+1>YY THEN L=-1:G= 1:GOTO560
550 IF N(I)+1<YY THEN L= 1:G=-1
560 IF ((XX=M(I))+(XX=M(I)+1))*(YY=N(I)+1)THEN RR=1
570 M(I)=M(I)+K:N(I)=N(I)+L
580 COLORCO(T):LOCATEM(I)+F,N(I)+G:PRINTSP$:LOCATEM(I),N(I):PRINTTE$(V)
590 K=0:L=0:F=0:G=0:IF RR=1 THEN 610
600 NEXT:GOTO260
610 BEEP:BEEP:TA=TA+1:CGEN
620 COLOR3:LOCATE16,0:PRINT"MISS TAKE!!":PAUSE15:SH=0:CLS:GOTO120
630 '+++++++SHOOT!+++++++
640 IF SZ=0 THEN 510
650 CGEN:COLOR2:LOCATE16,0:PRINT"PUSH  '5'  ":CGEN1
660 FORI=0TO75:CK=STICK(0)
670 IF CK=5 THEN 690 ELSE IF CK<>5 THEN SA=0
680 NEXT:COLOR7:GOTO700
690 IF SA=0 THEN SH=SH+1:SA=1:GOTO680 ELSE 680
700 IF SH<7+T*2 THEN 720
710 LINE(XX,YY)-(17,3),"A":GOTO730
720 LINE(XX,YY)-(M(0),N(0)+1),"A":GOTO610
730 BEEP:BEEP:JP=JP+1:CGEN
740 COLOR7:LOCATE16,0:PRINT"NICE SHOOT!":PAUSE15:CLS:SH=0:GOTO120
750 '++++++TIME UP!++++++
760 TEMPO500:PLAY"O5B9:O6D9":CGEN
770 IF JP>TA THEN WI$="JPN!":T=T+1:P=1:GOTO790
780 IF JP<TA THEN WI$=TA$(T) ELSE 810
790 COLOR7:LOCATE14,13:PRINT"WIN TEAM IS":COLOR2:LOCATE17,14:PRINTWI$
800 IF P=1 THEN P=0:GOTO820 ELSE 880
810 COLOR1:LOCATE15,13:PRINT"  DRAW GAME  ":DR=1:GOTO880
820 FORI=500TO4000STEP500:TEMPOI:PLAY"O5CDEF":NEXT
830 CLS:FORI=20TO0STEP-1
840 COLOR3:LOCATEI,0:PRINT"ﾂｷﾞﾉ ﾀｲｾﾝ ｱｲﾃ..";TA$(T);" "
850 PAUSE1:NEXT
860 IF T>2 THENT=0
870 CLS:GOTO110
880 PAUSE8:CLS:COLOR2:LOCATE1,0:PRINT"JPN.."
890 COLOR3:LOCATE6,0:PRINTT;"ｼｮｳ";1-DR;"ﾊﾟｲ";DR;"ﾋｷﾜｹ"
900 COLOR7:LOCATE31,0:PRINT"REPLAY?";:I$=INKEY$(1)
910 IF I$="Y" THEN INIT:SCREEN1,1,0:GOTO100 ELSE IF I$="N" THEN END ELSE 900
920 COLOR7:PRINT"   AAA   AAA   AAA   AAA  AAAAA AAAA
930 PRINT"  A   A A   A A   A A   A A     A   A
940 PRINT"  A     A   A A     A     A     A   A
950 PRINT"   AAA  A   A A     A     AAAA  AA A
960 PRINT"      A A   A A     A     A     A   A
970 PRINT"  A   A A   A A   A A   A A     A   A
980 PRINT"   AAA   AAA   AAA   AAA  AAAAA A   A
990 FORI=1TO32:LOCATEI-1,21:PRINTSP$
1000 LOCATEI,21:PRINTTE$(0):LOCATEI+2,22:PRINT"A":TEMPO7000:PLAY"O2C":NEXT
1010 TEMPO500:PLAY"O5B9:O6D9"
1020 PAUSE5:FORI=22TO3STEP-.5
1030 LOCATE34,I+1:PRINT" "
1040 LOCATE34,I:PRINT"A":NEXT
1050 CGEN:COLOR6:LOCATE27,20:PRINT"ﾔｯﾀ!"
1060 IF E=0 THEN E=1 ELSE E=0
1070 CGEN1:COLOR7:LOCATE32,21:PRINTTE$(E)
1080 CGEN:COLORE*2:LOCATE3,13:PRINT"HIT [RETURN] KEY!":PAUSE1
1090 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN RETURN
1100 GOTO 1050
1110 D$=HEXCHR$("30769DBDE7EF3838"):DEFCHR$(65)=D$+D$+D$
1120 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("000007020000001E 0307000D0F070321 0307000D0F07033F")
1130 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("0000E04000000078 C0E000B0E0E0C084 C0E000B0E0E0C0FC")
1140 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("1F1F070707070000 202000203F3F0000 3F3F070718180000")
1150 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("F8F8E0E0E0E00000 04040000E0E06070 FCFCE0E000006000")
1160 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("1F1F070707070000 202000000707060E 3F3F070700000600")
1170 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("F8F8E0E0E0E00000 04040004FCFC0000 FCFCE0E018180000")
1180 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
1190 SP$="  ↓←←  ":TE$(0)="BC↓←←DE":TE$(1)="BC↓←←FG"
1200 RETURN
1210 DATA 6,USA,5,FIN,3,FRN
```

★1月号P94のOFコーナーに載った僕は，それを思い出すだけで，だれもいない部屋で，ケタケタ笑い出すのであった。(群馬県高崎市・**スーパーマッチョマン13才**)……**【影**：ククク。ニヤニヤ。**編**：ここにもブキミな人間が！**】**

X1/C/D(G-RAM1)用

PAINTER

M. Y



●内　容

あなたは，ペンキぬりのアルバイトをすることになりました。じゃまな木をどかし，オバケにつかまらないように，すべてのブロックを白色にぬり変えてください。

●遊びかた

テン・キーの[8][2][4][6]で，上下左右に移動します。1回曲がるとマークが表示されます。そのマーク四つで長方形を作り，最初のマークの所にもどると，囲んだ部分の色が変わります。実際にプレイしてみるとわかると思います。そして，すべて白色にすると，1面クリアとなります。

木は，押すことができ，オバケが触れると，どこかにワープします。この木は，角に持って行くと動かすことができなくなるので，もし，そうなった場合は，オバケがワープさせるのを待つしかありません。

自分は，バックすることができますが，そうした場合，表示されているマークはすべて消えてしまいます。

得点は，ブロックを1回ぬり変えると10点，1面クリアすると，面数×1000点入ります。

オバケに3回つかまるとゲーム・オーバーとなります。

●最後に

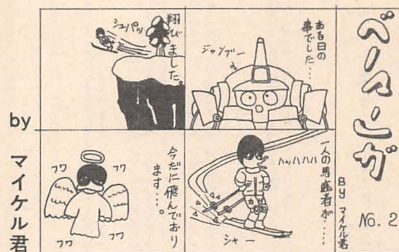
木の動かしかたしだいで，楽に面クリアができることもあります。

2面目からはかなり難しくなるので，簡単にしたい人は，適当に改造してみてください。

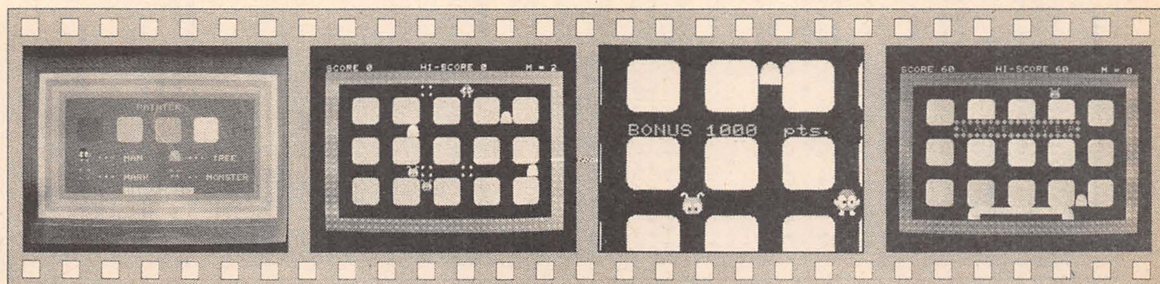
CHECKER FLAG

Dr.D：1000～1070行は大変よろしい!!カーソル移動命令を使ってあり，PCG定義もデータREAD方式で大変良い！PCGがきいてキャラのできも良いし…。

編：ところで，S1用への移植は，カーソル移動命令をやめて，PUT@Cにしたほうが速くなるそうです。



評…私を何だと思ってるんだ！（影）



《写真1》タイトル画面。キャラの説明

《写真2》マーク四つで長方形を作ります

《写真3》すべて白色にするとボーナス点が！

《写真4》モンスターにすべてやられると終了！

★どうしてか知らないけど，タイニーゼビウスで，と中でコントロール・キーを押しながら，[C]を押すとミラクル・サウンドが楽しめるよ！（富山市・林　克哉12才）……【影：てくまくまやこん……！ミラクル影になーれ！】

PAINTERのプログラム・リスト

```
10 '◢◢◢◢◢◢◢ PAINTER ◣◣◣◣◣◣◣
20 GOSUB 990
30 GOSUB 730
40 SC=0:Z=3:R=1:C=6:L=3:TT=1:T=0
50 E=(7-C)*15:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 4:A(I,J)=C:NEXT I,J
60 X=16:Y=3:DX=0:DY=0:G=0:W=0:WW=0
70 GOSUB 850
80 '■■■■ MAN move ■■■■
90 ST=STICK(0)
100 EX=((ST=6)*(X<34)-(ST=4)*(X>4))*2:EY=((ST=2)*(Y<21)-(ST=8)*(Y>3))*2
110 IF (EX=0)*(EY=0)+(EX=DX)*(EY=DY) THEN 160 ELSE IF (EX=-DX)*(EY=-DY) THEN GOS
UB 220:GOTO 130
120 IF ((X+EX-4)MOD6<>0)AND((Y+EY-3)MOD6<>0) THEN 160
130 DX=EX:DY=EY
140 GG=G-4-(G<4)*4:IF GY(GG)>0 THEN LOCATE GX(GG),GY(GG):PRINT C$;
150 GX(G)=X:GY(G)=Y:G=-(G+1)*(G<3):LOCATE X,Y:PRINT P$;:GOTO 170
160 LOCATE X,Y:PRINT C$;
170 X=X+DX:Y=Y+DY:I$=CHARACTER$(X,Y):IF I$="メ" THEN X=X-DX:Y=Y-DY
180 IF I$="d" THEN IF CHARACTER$(X+DX,Y+DY)=" " THEN LOCATE X+DX,Y+DY:PRINT R$;:
LOCATE X,Y:PRINT C$;:MUSIC"V1503D0CE" ELSE GOSUB 210
190 LOCATEX,Y:PRINT M$;
200 IF I$="f" THEN 610 ELSE IF I$="b" THEN 240 ELSE 360
210 DX=-DX:DY=-DY:X=X+DX*2:Y=Y+DY*2:IF CHARACTER$(X,Y)="メ" THEN X=X-DX:Y=Y-DY:DX
=0:DY=0
220 FOR I=0 TO 3:IF GY(I)>0 THEN LOCATE GX(I),GY(I):PRINT C$;:GY(I)=0
230 NEXT:MUSIC"V1505C0FG":RETURN
240 '■■■■ PAINT ■■■■
250 IF GX(0)=GX(1) THEN GX1=GX(1):GX2=GX(2):GY1=GY(0):GY2=GY(1) ELSE GX1=GX(0):G
X2=GX(1):GY1=GY(1):GY2=GY(2)
260 GX1=(GX1-4)¥6:GX2=(GX2-4)¥6:IF GX1>GX2 THEN SWAP GX1,GX2
270 GY1=(GY1-3)¥6:GY2=(GY2-3)¥6:IF GY1>GY2 THEN SWAP GY1,GY2
280 GX2=GX2-1:GY2=GY2-1
290 FOR J=GY1 TO GY2:FOR I=GX1 TO GX2:IF A(I,J)=7 THEN 320
300 E=E-1:MUSIC"V1504C1":A(I,J)=A(I,J)+1:COLOR A(I,J):LOCATE I*6+6,J*6+5:PRINT B
$;
310 SC=SC+10:LOCATE 7,0:CGEN:COLOR7:PRINT SC;:CGEN1
320 NEXT I,J
330 FOR I=0 TO 3:IF I<>G THEN LOCATE GX(I),GY(I):PRINT C$;
340 GX(I)=0:GY(I)=0:NEXT:PAUSE 2
350 IF E=0 THEN 550
360 '■■■■ MONSTER move ■■■■
370 T=-(T+1)*(T<>TT):I=TX(T):J=TY(T):DI=TDX(T):DJ=TDY(T)
380 IF ((I-4)MOD6<>0)+((J-3)MOD6<>0) THEN 460
390 IF RND(1)<.05 THEN 430
400 IF I=X THEN 410 ELSE IF J=Y THEN 420 ELSE IF RND(1)>.5 THEN 410 ELSE 420
410 DI=0:DJ=SGN(Y-J)*2:GOTO 460
420 DI=SGN(X-I)*2:DJ=0:GOTO 460
430 IF RND(1)>.5 THEN 450
440 DI=INT(RND*2)*2:DI=DI+(DI=0)*2:DJ=0:GOTO 460
450 DI=0:DJ=INT(RND*2)*2:DJ=DJ+(DJ=0)*2
460 J$=CHARACTER$(I+DI,J+DJ):IF J$="b" OR J$="メ" THEN 530
470 IF J$<>"d" THEN 500
480 I1=INT(RND*16)*2+4:J1=INT(RND*10)*2+3:IF CHARACTER$(I1,J1)<>" " THEN 480
490 LOCATE I1,J1:PRINT R$;:MUSIC"V1501C0EC"
500 LOCATE I,J:PRINT C$;
510 TX(T)=I+DI:TY(T)=J+DJ:TDX(T)=DI:TDY(T)=DJ:LOCATE TX(T),TY(T):PRINT T$;
520 '
530 IF J$="`" THEN 610
540 GOTO 80
550 '■■■■ 1 ROUND CLR ■■■■
560 SC=SC+R*1000:LOCATE 12,10:CGEN:COLOR4:PRINT"BONUS";R*1000;" pts."
570 R=R+1:C=C+(C>3):TT=TT-(TT<3):L=L-(L<8)
580 SOUND 1,2:SOUND 7,254:SOUND 8,15
590 FOR I=0 TO 1000:SOUND 0,I MOD 256:NEXT:LOCATE 7,0:COLOR7:PRINT SC:SOUND 1,1:
FOR I=0 TO 1000:SOUND 0,I MOD 256:NEXT:SOUND 8,0
600 GOTO 50
610 '■■■■ DEATH MAN ■■■■
620 FOR I=0 TO 7:LOCATE X,Y:COLOR (I MOD2)*5+1:PRINT M$;:MUSIC"V1504C1A":NEXT
630 LOCATE X,Y:PRINT C$;
640 Z=Z-1:LOCATE 35,0:CGEN:COLOR 7:PRINT Z
650 FOR I=0 TO 5000:NEXT
660 IF Z>0 THEN 60
670 '■■■■ GAME OVER ■■■■
680 LOCATE 11,9:COLOR4:PRINT"G A M E   O V E R":COLOR1:LINE(10,8)-(28,10),"◆",B
690 SOUND 11,0:SOUND 12,20:SOUND 13,3:MUSIC"V1604C4EFGDEFFDEEFC:V1505C6FEFDGC"
700 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 24,0:COLOR7:PRINT HI
710 KEY0,"":LOCATE 13,21:COLOR 4:CFLASH1:PRINT"HIT RETURN KEY":CFLASH
720 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 30 ELSE 720
730 '■■■■ DEMO ガメン ■■■■
740 CLS:CGEN:X=0:Y=0:C=1:FOR I=0 TO 4:GOSUB 820:NEXT
750 COLOR6:LOCATE 16,6:PRINT "PAINTER"
760 FOR I=4 TO 7:CGEN1:LOCATE I*6-17,8:COLOR I:PRINT B$:CGEN:LOCATE I*6-13,9:COL
OR1:PRINT "-\"+V$+"-/":NEXT
770 LOCATE 31,9:COLOR2:PRINT"1メン "+V1$+"クリア"
780 CGEN1:COLOR7:LOCATE 7,13:PRINT M$;:LOCATE 7,16:PRINT P$;:LOCATE 21,13:PRINT
R$:LOCATE 21,16:PRINT T$
790 CGEN:LOCATE 10,14:PRINT"··· MAN";:LOCATE 10,17:PRINT"··· MARK";:LOCATE 24,14
:PRINT"··· TREE";:LOCATE 24,17:PRINT"·· MONSTER";
800 COLOR 4:LOCATE 14,19:CFLASH1:PRINT"HIT ANY KEY":CFLASH
810 IF INKEY$="" THEN GOSUB 820:GOTO 810 ELSE RETURN
820 COLOR C:LINE(X,Y)-(39-X,24-Y),"■",B
830 X=-(X+1)*(X<4):Y=-(Y+1)*(Y<4):C=C+1:IF C=8 THEN C=1
840 RETURN
850 '■■■■ ガメン ■■■■
860 CLS:COLOR7:PRINT"  SCORE";SC;TAB(16);"HI-SCORE";HI;:PRINT TAB(32);"M =";Z;
870 CGEN1:LINE(2,1)-(37,24),"メ",B:LINE(3,2)-(36,23),"メ",B
880 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 4:COLOR A(I,J):LOCATE I*6+6,J*6+5:PRINT B$;:NEXT I,J
890 COLOR7:FOR I=0 TO TT
900 TX(I)=INT(RND*6)*6+4:TY(I)=21:IF SCRN$(TX(I),TY(I),1)<>" " THEN 900
910 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT T$;:NEXT I
920 LOCATE X,Y:PRINT M$;
930 FOR I=1 TO L
940 J=INT(RND*16)*2+4:J1=INT(RND*10)*2+3:IF SCRN$(J,J1,1)<>" " THEN 940
950 LOCATE J,J1:PRINT R$;:NEXT
960 SOUND 11,0:SOUND 12,30:SOUND 13,3:MUSIC"V1604E4DEFGEDEB7:V1205E6DGDB7"
970 FOR I=0 TO 3:GY(I)=0:NEXT
980 RETURN
990 '■■■■ ショキセッテイ ■■■■
1000 COLOR7:CLS4:WIDTH40:CLICK OFF:TEMPO 300:DEFINTA-Z
1010 DIM A(4,2),GX(3),GY(3),TX(6),TY(6),TDX(6),TDY(6)
1020 V$=CHR$(29,29,31):V1$=CHR$(29,29,29,29,31)
1030 M$="`p"+V$+"aq":C$="  "+V$+"  ":P$="br"+V$+"cs":R$="dt"+V$+"eu"
1040 T$="fv"+V$+"gw"
1050 B$="ダッツミ"+V1$+"ッッッッ"+V1$+"ッッッッ"+V1$+"チッツム"
1060 '
1070 RESTORE 1080:FOR I=1 TO 23:READ I$,I1$:DEFCHR$(VAL("&H"+I$))=HEXCHR$(I1$):N
EXT:RETURN
1080 DATA 20,0000000000000000000000000000000000000000000000
1090 DATA 60,000000000C1E1E18070F1F1F3F3FBFF9000000000C1E9ED8
1100 DATA 61,181E0C0000000000F97F3F3F1F0C1C1CD85E0C00000C1C1C
1110 DATA 62,000038383000000000000000000000000000382020000000
1120 DATA 63,000000303838000000000000000000000000002020380000
1130 DATA 64,00020E1E1E3E3E1E00030F1F1F3F3F3F0001010101010121
1140 DATA 65,4E6672787C7E7E007F7F7F7F7F7F7F0031190D07030101 00
1150 DATA 66,00003048080F1F1F00000000000000000000304808000000
1160 DATA 67,3F3F3F39391F0F000C1E1E18080000000000000000000000
1170 DATA 70,00000000307878 48E0F0F8F8FCFCFDCF000000003078794 8
1180 DATA 71,4878300000000000CFFEFCFCF83038384B7A300000303838
1190 DATA 72,00001C1C0C000000000000000000000000001C0404000000
1200 DATA 73,0000000C1C1C00000000000000000000000004041C0000
1210 DATA 74,004070787 87C7C7800C0F0F8F8FCFCFC0080808080808084
1220 DATA 75,72664E1E3E7E7E00FEFEFEFEFEFEFE008C98B0E0C0808000
1230 DATA 76,00000C1210F0F8F800000000000000000000C1210000000
1240 DATA 77,FCFCFC9C9CF8F000307878181000000000000000000000000
1250 DATA C0,0F3F7F7FFFFFFFFF0F3F7F7FFFFFFFFF0F3F7F7FFFFFFFFF
1260 DATA C1,FFFFFFFF7F7F3F0FFFFFFFFF7F7F3F0FFFFFFFFF7F7F3F0F
1270 DATA C2,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1280 DATA D0,F0FCFEFEFFFFFFFFF0FCFEFEFFFFFFFFF0FCFEFEFFFFFFFF
1290 DATA D1,FFFFFFFFFEFEFCF0FFFFFFFFFEFEFCF0FFFFFFFFFEFEFCF0
1300 DATA D2,0000183C3C1800000000000000000000FFFFE7C3C3E7FFFF
```

JR-800用

グランプリ・ゲーム

三藤 浩

★

操作方法

タイトル表示後道路が表示され，TIMEが00：00：00になっていることを確かめてから，⊞キーでスタートです。何回も押すと，スピードが上がります。⊟キーを押すと，スピードが落ちます。6で右，4で左となり，ステアリング（ハンドル）の数値－4から4が方向と移動の大きさを示しています。5を押すと，この数値は0となります。

コーナーがきついほど，またスピードが速いほど車はアウトに持っていかれますので，コーナーでは減速すること。加速，減速，コーナーリングのテクニックを使って，記録を書きかえてください。

★

★

STEERING : 0 TIME 00:00:06
SPEED(Km/h): 40

《写真1》レース開始！コースは刻々と変化する

グランプリ・ゲームのプログラム・リスト

```
10 REM===== ｷｬﾗｸﾀｰ =====
20 POKE&H2000,&H73,&HFA,&HFE,&HD
A,&HFA,&H5E,&H7A,&HFA,&HF8,&H8A,
&HF8,&H70,&H70,&H60,&H90,&H90,&H
60,&H40
30 MR$=CHR$(&HE0)+CHR$(&HE1)+CHR
$(&HE2)
40 POKE&H2012,&H40,&H60,&H90,&H9
0,&H60,&H70,&H70,&HF8,&H8A,&HFB,
&HFA,&H7A,&H5E,&HFA,&HDA,&HFE,&H
FA,&H73
50 ML$=CHR$(&HE3)+CHR$(&HE4)+CHR
$(&HE5)
60 POKE&H2024,&H0,&H0,&H0,&HF8,&
HFB,&HFA,&H26,&H5A,&H72,&H72,&H5
A,&H26,&HFA,&HFB,&HF8,&H0,&H0,&H
0
70 MS$=CHR$(&HE6)+CHR$(&HE7)+CHR
$(&HE8)
80 BR$=CHR$(&HE2)+CHR$(&HE7)+CHR
$(&HE5)
90 REM===== ｺｰｽ ﾃﾞｰﾀ =====
100 DIM CD(180)
110 FOR I=0 TO 180
120 READ D
130 CD(I)=D
140 NEXT
150 DATA 95,95,95,95,95,95,95,95
,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9
5,95,95,95,95,95,95
160 DATA 95,95,95,95,95,95,95,10
0,100,100,105,105,105,105,110,11
0,110,120,120,120,120,120,120,12
0,120
170 DATA 120,125,130,135,140,145
,150,145,140,135,130,125,120,115
,110,105,100,95,95,95,95,95,95,9
5,95
180 DATA 95,95,95,95,95,95,95,95
,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9
5,95,95,95,95,95,95
190 DATA 100,105,110,115,120,125
,130,135,140,145,150,155,160,165
,170,175,180,185,190,190,180,170
,160,150,140
200 DATA 130,120,110,100,90,80,7
0,60,50,40,30,20,10,7,10,20,30,4
0,50,60,70,80,90,95,95
210 DATA 95,95,95,100,105,110,11
5,120,125,130,135,140,135,130,12
0,115,110,105,100,95,95,95,95,95
,95,95,95,95,95,95,95
220 GOTO 1300
230 REM===== ﾍﾝｽｳ ｼｮｷ =====
240 BT=999
250 ML=15:MP=5:SP=0:MC=0
260 REM===== MAIN ROUTINE =====
270 FOR I=0 TO 180
280 LOCATEML,6:PRINTMS$
290 IF I<>0 GOSUB 690
300 LINE(0,25)-(191,25)
310 GOSUB 510
320 GOSUB 1130
330 IF (CD(I)>100)+(CD(I)<90) GO
SUB 920
340 IF (ML<7)+(ML>22)GOSUB 1020
350 LOCATE 0,0:PRINT"STEERING
:";MP-5
360 LOCATE 0,1:PRINT"SPEED(Km/h)
:";SP
370 LOCATE 19,0:PRINT"TIME ";TIM
E$
380 GOSUB1130
390 FOR J=1 TO 37-(SP/10)
400 GOSUB1130
410 NEXT
420 IF(I=0)*(SP=0)THENLOCATEML,6
:PRINTMS$:TIME$="00:00:00":GOTO3
40
430 IFSP=0THEN350
440 NEXT
450 TI$=TIME$
460 LOCATE19,0:PRINT"TIME ";TI$
470 GOSUB1170
480 FORI=1TO5000:NEXT
490 CLS:GOTO250
500 REM===== LINE SUB =====
510 IFI<=175THEN L0=CD(I+5)-7
520 L1=50+((CD(I)-50)/1.3)-1
530 L2=50+((CD(I)-50)/3)-2
540 L3=50+((CD(I)-50)/8)-5
550 R0=L0+13
560 R1=140+((CD(I)-140)/1.3)+1
570 R2=140+((CD(I)-140)/3)+1
580 R3=140+((CD(I)-140)/8)+5
590 LINE(L0,25)-(L1,30)
600 LINE(R0,25)-(R1,30)
610 LINE(L1,30)-(L2,50)
620 LINE(R1,30)-(R2,50)
630 LINE(L2,50)-(L3,63)
640 LINE(R2,50)-(R3,63)
650 L4=L0:L5=L1:L6=L2:L7=L3
660 R4=R0:R5=R1:R6=R2:R7=R3
670 RETURN
680 REM===== LINE CLEAR =====
690 LINE(L4,25)-(L5,30),PRESET
700 LINE(R4,25)-(R5,30),PRESET
710 LINE(L5,30)-(L6,50),PRESET
720 LINE(R5,30)-(R6,50),PRESET
730 LINE(L6,50)-(L7,63),PRESET
740 LINE(R6,50)-(R7,63),PRESET
750 RETURN
760 REM===== SPEED CONT =====
770 IF (OP$="-")THENSP=SP-10:IFS
P<=0THENSP=0
780 IF (OP$="+")THENSP=SP+10:IFS
P>360THENSP=360
790 IF (OP$="+")THEN440
800 RETURN
810 REM===== MACHINE CONT =====
820 IF(ML>0)*(ML<31)THEN LOCATEM
L,6:PRINT"   "
830 IF (OP$="4")*(MP>1)THEN MP=M
P-1
840 IF (OP$="6")*(MP<9)THEN MP=M
P+1
850 IF (OP$="5")THEN MP=5
860 IF (MP=<4)THENM$=ML$
870 IF (MP>4)*(MP=<5)THENM$=MS$
880 IF (MP>5)*(MP=<9)THENM$=MR$
890 ML=ML+(MP-5)
900 IF(ML>0)*(ML<31)THEN LOCATEM
L,6:PRINT M$ ELSE ML=ML-(MP-5)
910 RETURN
920 REM==== G SUB =====
930 GG=(((SP*(CD(I)-95))^2))/500
00000!
940 IF CD(I)>95THEN A=-1
950 IF CD(I)<95THEN A=+1
960 G=INT(GG*A)
970 IF(ML>0)*(ML<33)THEN LOCATEM
L,6:PRINT"   "
980 ML=ML+G:G=0
990 IF(ML>0)*(ML<33)THEN LOCATEM
L,6:PRINTM$
1000 RETURN
1010 REM===== BREAK SUB ====
1020 SOUND 1500,100
1030 IF(ML>0)*(ML<33)THEN LOCATE
ML,6:PRINTBR$
1040 FOR K=1TO1000:NEXT
1050 IF(ML>0)*(ML<33)THEN LOCATE
ML,6:PRINT"   "
1060 ML=15:SP=0
1070 LOCATE ML,6:PRINT MS$
1080 LOCATE12,1:PRINT"   "
1090 MC=MC+1
1100 IF MC=3 THEN LOCATE10,10:PR
INT"----- CRASH -----":FORJ=1TO5
00:NEXT:CLS:GOTO250
1110 RETURN
1120 REM===== INKEY SUB =====
1130 OP$=INKEY$
1140 IF (OP$="-")+(OP$="+")THENG
OSUB 770
1150 IF (OP$="4")+(OP$="6")+(OP$
="5")THENGOSUB 810
1160 RETURN
1170 REM==== BEST TIME SUB ====
1180 T1$=MID$(TI$,5,1)
1190 T2$=RIGHT$(TI$,2)
1200 T$=T1$+T2$
1210 T=VAL(T$)
1220 IF BT>T THEN BT=T:BT$=TI$
1230 LOCATE 9,4:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒"
1240 LOCATE 9,5:PRINT"|  "
1250 LOCATE 9,6:PRINT"|  "
1260 LOCATE23,5:PRINT"|  "
1270 LOCATE23,6:PRINT"|  "
1280 LOCATE19,1:PRINT"BEST ";BT$

1290 RETURN
1300 REM===== TITLE =====
1310 KEY0,"WIDTH33,20"+CHR$(13)+
"GOTO1320"+CHR$(13):END
1320 CLS
1330 PRINT"              ";ML$;MS$;
MR$
1340 PRINT
1350 PRINT"    ";MR$;MR$;" ｸﾞﾗﾝﾌﾟ
ﾘ ｹﾞｰﾑ ";ML$;ML$
1360 PRINT
1370 PRINT"              ";ML$;MS$;
MR$
1380 PRINT
1390 PRINT"      1984/06/15  by H
.MIFUJI"
1400 FORI=1TO5000:NEXT:CLS
1410 PRINT" ---- OPERATION ----"

1420 PRINT"*SPEED UP    —— + KEY
"
1430 PRINT"*SPEED DOWN  —— - KEY
"
1440 PRINT"*STEERING    —— 4,5,6
 KEY"
1450 PRINT" MAX SPEED:360Km/h"
1460 FORI=1TO5000:NEXT:CLS
1470 GOTO 230
```

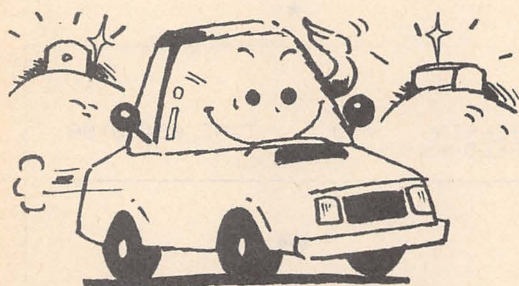
★僕はPC98F2を持ってる先生から「人々の8BIT」とからかわれている。(埼玉県朝霞市・88mkII命のTAKUYA)……【影：そういう良い先生はOFにハガキください。何ベーマガ読んでない？悪いヤツだ】

PC-8201用

TORI TORI

神田ひろし

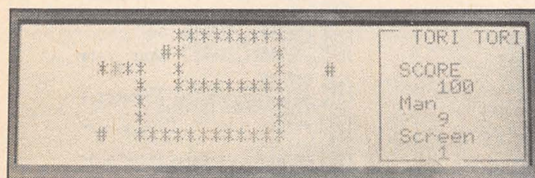
★



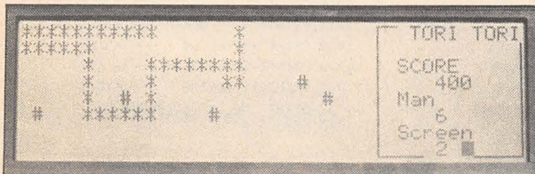
あそびかた

キミの車（＊）で，各ポイント（＃）をとっていくゲームです。＃は1面で4個，面クリアするごとに4個ずつ増えます。車はカーソル・キーであやつることができますが，ブレーキが故障しているので止まりません。だから，カベにぶつかったり，自分の通ったあとを通過するとMANが1だけ減っていきます。うまくしないと，＃をとることができませんよ。＃は二つ残してつぎの面に行きますから，全部の＃をとらなくてもOKです。リアルなゲームで，おもしろいですよー。

★



《写真1》車は，ノー・ブレーキでつっ走ります



《写真2》ポイントはどんどん増えていくぞ

TORI TORIのプログラム・リスト

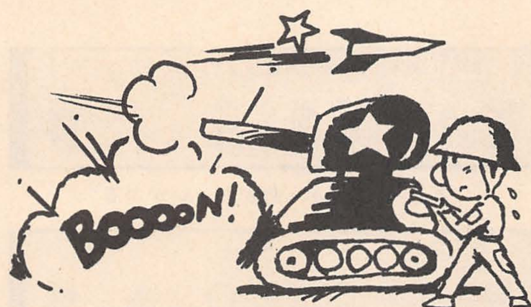
```
100 DIM BOX(27,8)
110 SCREEN ,0:CLS
120 MAN=10:SN=1:SC=0:X=20:Y=3
130 A=-1:B=0
140 FOR K=0 TO 10
150 SOUND RND(8)*700,3
160 NEXT
170 'JIN TIRI
180 GOSUB 710
190 FOR J=0 TO SN*3
200 XA=INT(RND(8)*26)
210 YA=INT(RND(8)* 7)
220 LOCATE XA,YA:PRINT"#";
230 BOX(XA,YA)=1
240 NEXT J
250 COUNT=SN*3-1:GOSUB 620
260 '*** key in ***
270 A$=INKEY$:SOUND 600,1
280 IF A$="" THEN GOTO 350
290 EE=ASC(A$)
300 IF EE=29 THEN A=-1:B=0
310 IF EE=28 THEN A=1 :B=0
320 IF EE=30 THEN B=-1:A=0
330 IF EE=31 THEN B=1 :A=0
340 '*** go ***
350 X=X+A:Y=Y+B
360 IF X>27 THEN X=27
370 IF X<0  THEN X=0
380 IF Y>7  THEN Y=7
390 IF Y<0  THEN Y=0
400 LOCATE X,Y:PRINT"*";
410 IF BOX(X,Y)=9 THEN GOSUB 580
420 IF BOX(X,Y)=1 THEN GOSUB 440
430 BOX(X,Y)=9:GOTO 270
440 '*** point up ***
450 PO=PO+100:COUNT=COUNT-1
460 IF COUNT=0 THEN GOSUB 480
470 GOSUB 620:RETURN
480 '*** screen up ***
490 CLS:GOSUB 710:SN=SN+1
500 LOCATE 5,5:PRINT"G O O D";
510 GOSUB 620
520 FOR S=0 TO 27
530  FOR W=0 TO 7
540    BOX(S,W)=0
550 NEXT W,S
560 CLS:GOSUB710 :GOTO 190
570 '*** kill ***
580 MAN=MAN-1:SOUND 999,20
590 IF MAN=0 THEN GOTO 780
600 GOSUB 620
610 RETURN
620 '*** print ***
630 LOCATE 30,0:PRINT" TORI TORI"
640 LOCATE 30,2:PRINT"SCORE"
650 LOCATE 32,3:PRINT PO
660 LOCATE 30,4:PRINT"Man"
670 LOCATE 32,5:PRINT MAN
680 LOCATE 30,6:PRINT"Screen"
690 LOCATE 32,7:PRINT SN;
700 RETURN
710 FOR P=170 TO 250
720 PSET(P,0):PSET(P,70)
730 NEXT
740 FOR P=0 TO 70
750 PSET(170,P):PSET(250,P)
760 NEXT
770 RETURN
780 '*** GAME OVER ***
790 FOR F=700 TO 100 STEP -10
800    SOUND F,1
810 NEXT
820 LOCATE 5,5:PRINT"GAME OVER"
830 PRINT"   Play again ?"
840 A$=INKEY$:IF A$="y"THEN RUN
850 IF A$=""THEN GOTO 840
```


★恐い話。ウチの時計はなんと人を呼ぶのです。コッチコッチ…。(埼玉県熊谷市・みはこ16才)……【つぐ美：ウチの台所狭いの。キッチンキッチン。編：…。つぐ美：あの，きちきちって。編：それ埼玉弁？つぐ美：…。】

FX-702P用

敵はダグラムなり

SOFT NKMR



あなたは連邦軍です。リニアガンつきの3台のソルティクで，ダグラムを破壊してください。

あそびかた

```
E50#--+-↑--#D 0
A      B      C
```

A：残りエネルギー　B：(+)照準　(-)関係なし　(↑)ダグラム　C：ダメージ量

ディスプレイ上のB域が，ゲーム画面です。(+)と(↑)が重なったとき，②キーでFIRE発射です。敵にリニアガンを撃たれたら，1～5のうちどれかを入力してください。逃げられるのは一つだけです。リニア・キャノン(*)を撃たれたら，(*)が画面上左から9以上だったら①，11以下だったら③を押して逃げてください。

(+)と(↑)が重なったときに撃っても，はねかえされるときがあります。

エネルギーが0以下，ダメージが50以上になるとソルティクが破壊され，3台ともやられると，GAME OVERです。ダグラムのダメージを50以上にすると，あなたの勝利です。



《写真1》実行画面でーす

敵はダグラムなりのプログラム・リスト

```
VAR: 26 PRG: 1680

P0: 617 STEPS
  10 VAC :$="-------
     "
  20 WAIT 40:PRT "TE
     KI WA DOUGRAM N
     ARI":B=3
  40 A=8:C=INT (RAN#
     *7+5):D=0:E=50:
     H=0
  45 WAIT 40
  50 IF E≤0;PRT "<NO
      ENERGY>↑0.....
     50":GSB #5:GOTO
      180
  60 IF D≥50;PRT "<D
     AMEGE>0........
     50↑":GOTO 180
  70 IF F≥50 THEN #1
  80 WAIT 0:PRT "E";
     ##;E;"#";$;"#D"
     ;D;CSR A;"+";CS
     R C;"↑"
  85 E=E-1-H
  90 K$=KEY:IF K$=""
      THEN 110
 100 IF K$="2";GSB #
     2
 110 IF INT (RAN#*4)
     =0;GSB #3
 120 IF A<C;A=A+1
 130 IF A>C;A=A-1
 140 G=INT (RAN#*7):
     IF G>3 THEN 150
 141 GOTO (G+142)
 142 C=C+2:GOTO 150
 143 C=C-1:GOTO 150
 144 C=C-2:GOTO 150
 145 C=C+1
 150 IF C≤3;C=4
 160 IF C≥11;C=10
 170 GOTO 50
 180 B=B-1:WAIT 5:PR
     T CSR 9;"A",CSR
      9;"+",CSR 8;"(
     +)",CSR 7;"( +
     )"
 190 PRT CSR 5;"(( (
     +) ))",CSR 4;"(
     ( ( + ) ))"
 195 PRT "  (( (  (+
     )  ) ))"
 200 PRT "(  ( ((  *
       )) )  )",CSR
     7;"BOM !"
 210 IF B≤0 THEN #4
 211 PRT "NO.";3-B;"
      SHIYOU FUKANOU
     . NO.";4-B;" G
     O !! . "
 220 GOTO 40

P1: 31 STEPS
  10 PRT "  DOUGRAM
     HOUKAI !!":STOP
      :GOTO #0

P2: 340 STEPS
   5 IF A≠C;E=E-3:RE
     T
  10 WAIT 40:PRT "RI
     NIA GUN HASHA !
     !":E=E-3
  20 IF INT (RAN#*2)
     =0 THEN 60
  30 GSB 90
  40 PRT CSR 11;"I↑"
     ,CSR 10;"< ↑",C
     SR 9;"(< ↑",CSR
      6;"((  ( ↑"
  45 PRT CSR 3;"( ((
       (( ↑"
  50 PRT "(  ( (( (
     ((↑":RET
  60 GSB 90:PRT CSR
     11;"<↑",CSR 10;
     "<(↑>",CSR 7;"(
      (( ↑ ))"
  70 PRT CSR 6;"((
     ( ↑ ) )",CSR 4;
     "((  ( ((↑  ) )
     "
  75 PRT "(( (  ((
       ↑  )) )"
  80 F=F+INT (RAN#*1
     0+5):WAIT 40:PR
     T "TEKI DAMEGE"
     ;F:RET
  90 FOR G=5 TO 11:W
     AIT 0:PRT CSR G
     ;"-";CSR 12;"↑"
     :NEXT G
 100 WAIT 5:RET

P3: 298 STEPS
  10 IF INT (RAN#*2)
     =0 THEN 90
  20 WAIT 40:PRT "RI
     NIA GUN DA !!"
  30 INP "TAIHI COAD
      (1-5)",I
  40 IF I=INT (RAN#*
     5+1) THEN 80
  50 D=D+INT (RAN#*1
     0+10):E=E-INT (
     RAN#*5+5)
  60 H=H+1:WAIT 40:P
     RT "MISS !! D";
     D;"E";E:RET
  80 PRT "KAIHI SEIK
     OU":RET
  90 WAIT 40:PRT "RI
     NIA CANON DA !!
     "
 100 G=INT (RAN#*18)
 110 WAIT 10:PRT CSR
      G;"*"
 120 K$=KEY:IF K$="1
     ";IF G≥9 THEN 8
     0
 130 IF K$="3";IF G≤
     11 THEN 80
 140 D=D+INT (RAN#*1
     0+15):E=E-INT (
     RAN#*5+10)
 150 GOTO 60

P4: 72 STEPS
   5 IF F≥50 THEN #1
  10 PRT CSR 16;"REN
     POU GUN ZENMETH
     U";". TEKI DAME
     GE";F;" . "
  20 STOP :GOTO #0

P5: 139 STEPS
  10 FOR I=0 TO 7:WA
     IT I:PRT CSR I;
     "A":NEXT I
  20 PRT CSR 8;"/",C
     SR 8;".."
  30 FOR I=18 TO 13
     STEP -1:WAIT 3:
     PRT CSR I;"↑";C
     SR 8;"..":NEXT
     I
  40 FOR I=12 TO 10
     STEP -1:PRT CSR
      I;"-";CSR 8;".
     .";CSR 13;"↑":N
     EXT I
  50 WAIT 40:PRT CSR
      8;"./   ↑":RET
```

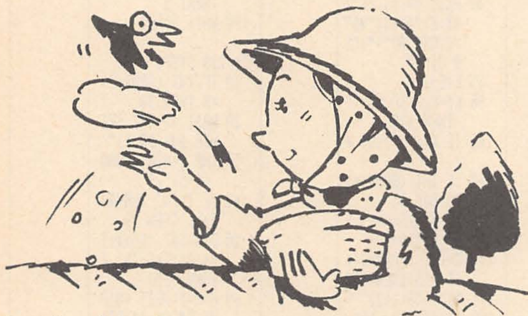
★僕は知っている。H1の女の子はテレビがなくてさがし歩いていたことを。（大阪市・**藤田泰英12才**）……【**影**：ガサゴソ。**編**：何してんですか？**影**：イ，イヤ。**編**：それ会社のテレビです。**影**：テレビ欲しさに怖さを忘れ～。】

PB-100用

ベジタブル・ボーイ

山家　英史





あそびかた

4と6で自分“♠”を動かし，敵“@”と“Ω”をよけながらSキーで地面にタネをうめます。タネは“ ”から“.”に変わり，“,”になります。全部を“,”でうめると，面クリアです。

タネをうめると50点，面クリアすると 500点もらえます。

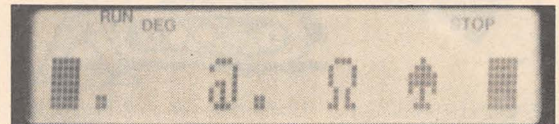
敵は両側からおそってきますが，うまくよけるには敵が自分におそいかかると同時に，交差するようにキーを押すことです。3回やられると，ゲーム・オーバー。さて，君は何面までいけるかな？

改造について

19行の　IF T<99 THEN 4　のTの値を49ぐらいにすると，もっとむずかしくなります。



《写真1》両側から敵がおそいかかる



《写真2》逃げるだけで大変。やっとここまできたぞ



ベジタブル・ボーイのプログラム・リスト

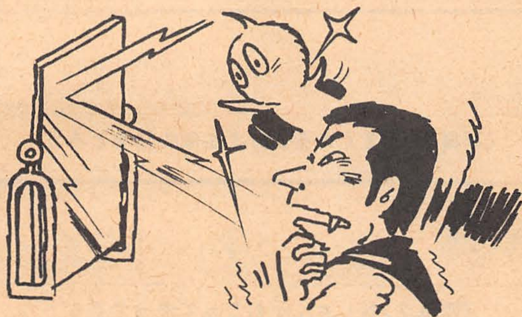
```
P0
 1 VAC :PRINT "VEG
   ETABLE-BOY"
 2 P=P+1:PRINT P;"
    MEN":$="■
         ■"
 3 X=5:Y=1:Z=10:Q=
   1:W=0:T=0
 4 PRINT :PRINT CS
   R 0;$;CSR X;"♠"
   ;CSR Y;"@";CSR
   Z;"Ω";
 5 IF X≠Y;IF X≠Z T
   HEN 7
 6 GOTO 22
 7 IF $="■,,,,,,,,
   ,,■" THEN 31
 8 IF KEY="4";IF X
   >1;X=X-1
 9 IF KEY="6";IF X
   <10;X=X+1
10 IF KEY="S";GOSU
   B 26
11 IF Q=1;Y=Y+1:GO
   TO 13
12 Y=Y-1
13 IF Y=10;Q=0
14 IF Y=1;Q=1
15 IF W=1;Z=Z+1:GO
   TO 17
16 Z=Z-1
17 IF Z=10;W=0
18 IF Z=1;W=1
19 T=T+1:IF T<99 T
   HEN 4
21 FOR O=1 TO 90:N
   EXT O:PRINT CSR
    0;" TIME-OVER
    ":GOTO 23
22 PRINT CSR X;"x"
23 M=M+1:PRINT M;"
    MISS":IF M<3 T
   HEN 3
25 PRINT " GAME-OV
   ER"," SC:";S:GO
   TO 1
26 IF MID(X+1,1)="
   ,";RETURN
27 IF MID(X+1,1)="
   .";J$=","
28 IF MID(X+1,1)="
    ";J$="."
30 $=MID(1,X)+J$+M
   ID(X+2):S=S+50:
   RETURN
31 PRINT CSR 0;"
    CLEAR!   ":S=S
   +500:GOTO 2
```


★1月号の裏表紙ですが「※写真中の…は別売です」で工藤夕貴はパソコンに含まれるんでしょうね？(奈良市・大前様他300名)……【影：グハハ!!念のため日立にTEL…モシモシ私が買います。編：夕貴ちゃんゴメンネ。】

PB-100+RAMパック用

MIRROR

FKFK & BPC



◀《写真1》鏡の国に落ちた光の精

▶《写真2》ウーン，これではどうかな？

HOW TO PLAY

あなたは，鏡の国に落ちた光の精「Ω」です。①③で左右に動き，ⓏⓍで左右どちらかに光「ー」を投げましょう！光は鏡に反射してドラキュラに当たりますが，ある程度時間をかせがないと，ドラキュラを倒すほど強くなりません（光が強くなるとモードがRADに変わる)。ドラキュラを倒すと，10点です。面数分のドラキュラを倒すと，面クリアです。7面からは，敵は7匹になります。自分の生命力からいって光は7回が限度ですから，1回のMISSも許されません。

光は，投げて一定時間いると爆発してしまいます。鏡〝]［〟は向きの方向に光が進むので，向き合っていると永久パターンになります。そこで，鏡の場所に自分を持っていき，Ⓠを押してください。そこの鏡が割れます。鏡は，割ると元には戻せないので，そのへんをよーく考えましょう。光を7回使っても面クリアできないときと，ドラキュラに当たったとき死にます。3人死ぬとゲーム・オーバーです。右上にSTOPが出たら，［EXE］を押しましょう。ゲームがつまらなくなるので，ワープなし，両はじの鏡は割れないようにしました。

参考作品 FLAPPY

MIRRORのプログラム・リスト

```
P0
  5 PRINT :PRINT "[
    [ Mirror ]]","H
    igh-Sc";H:R=1:N
    =3:S=0
 10 $="":B=5:O=0:A=
    0:H=0:M=5:C=7:T
    =R:IF T>7:T=7
 20 GOSUB #1:PRINT
    :PRINT "Round";
    R,"Score";S,"Ma
    n";N,"Teki";T
 30 PRINT CSR 0;$;C
    SR O;"♠";CSR B;
    "-";CSR M;"Ω";
 40 IF M=0 THEN 200
 50 IF A=0 THEN 100
 60 H=H+1:IF MID(B+
    1,1)="]";A=1
 70 IF MID(B+1,1)="
    [";A=2
 80 IF H≥7;IF B=O;P
    RINT CSR O;"*";
    :T=T-1:A=0:H=0:
    S=S+10:O=0:GOSU
    B #5
 90 IF H>20;PRINT :
    PRINT "Boon !";
    :GOSUB #5:A=0:H
    =0:GOSUB 350
100 K$=KEY:IF K$=""
     THEN 150
110 IF K$="1";IF M>
    1;M=M-1
120 IF K$="3";IF M<
    10;M=M+1
130 IF K$="Z";IF C>
    0;IF A=0;A=1:C=
    C-1
140 IF K$="X";IF C>
    0;IF A=0;A=2:C=
    C-1
145 IF K$="Q";IF MI
    D(M+1,1)≠" ";$=
    MID(1,M)+" "+MI
    D(M+2)
150 O=O+INT (RAN#*3
    )-1:IF O<0;O=0
160 IF O>11;O=11
165 IF H≤6;MODE 4:G
    OTO 170
168 MODE 5
170 IF A=1;B=B-1:IF
     B<0;B=0:A=0:H=
    0:GOSUB 350
175 IF A=2;B=B+1:IF
     B>11;B=11:A=0:
    H=0:GOSUB 350
178 IF A=0;B=M
180 IF T>0;PRINT :G
    OTO 30
190 PRINT :PRINT "C
    LEAR!!!","Bonus
    ";R*100:S=S+R*1
    00:R=R+1:GOTO 1
    0
200 FOR X=0 TO 25:P
    RINT CSR M;"+";
    CSR M;"x";:NEXT
     X:N=N-1:IF N>0
     THEN 10
210 $="•GAME OVER!•
    ":FOR X=1 TO 12
    :FOR J=11 TO X-
    1 STEP -1
220 PRINT CSR J;MID
    (X,1);:NEXT J:N
    EXT X:STOP
230 PRINT "SCORE is
    ";S:IF H<S;H=S
240 PRINT CSR 0;"TR
    Y is (Y/N)";:IF
     KEY="Y" THEN 5
250 IF KEY="N":END
260 GOTO 240
350 IF C≤0;IF T>0 T
    HEN 400
360 RETURN
400 PRINT CSR 0;"Li
    ght ga Nai";:FO
    R X=0 TO 250:NE
    XT X:GOTO 200

P1
  5 Y=RAN#:Z$=" ":I
    F Y<.6;Z$="]"
 10 IF Y<.3;Z$="["
 20 $=$+Z$:IF LEN($
    )<12 THEN 5
 25 RETURN

P5
  5 FOR X=0 TO 50:N
    EXT X:RETURN
```

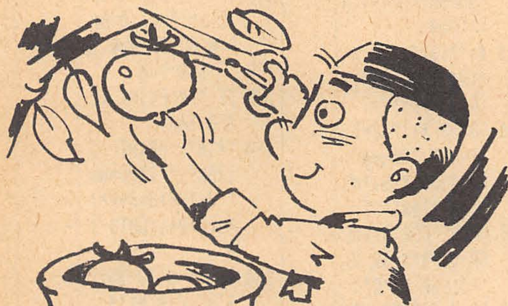
★おぉおぉ！こんなにぶ厚くなって。嫁にいく日も近いのう。（郡馬県高崎市・**スーパーマッチョマン**）……【**つぐ美**：ぶ厚い…失礼ネ!!**編**：ベーマガのことでしょ。**影**：嫁にいくならまず私。ウフッ♥】

PC-1245/51用

柿取り

伊理　元博





あそびかた

垣根からとび出している木に，柿がなっています。あなたは，木のところへいってロープを投げ，柿を取ってください。犬がいるので，棒でつついて追いはらいます。また，ときどきおじさんがおこって走ってきます。おじさんが走っている間は，動けません。

操作方法は，0と+で左右に動き，・でロープを投げます。1と3で左右に棒を出し，一つ離れたところから犬をつついてください。柿を取るときも，一つスペースをあけます。

柿を取ったら，戻ってきてカゴに入れてください。おじさんや犬につかまってしまうと，ゲーム・オーバーです。

スタートはDEF A。DEF Fで，ハイ・スコアが消えずにスタートです。

なお，ＰＣ－1251の人は，音出しのＣＡＬＬ文(20, 560, 570, 800, 876行）を取ってください。



《写真１》うまく犬をよけて右側の柿をとろう



《写真２》おじさんがおこって走ってくる



by Oh!SC

評…ウッホホ〜♡（影）

柿取りのプログラム・リスト

```
  5:REM **KAKITORI** BY
     M.IRI
 10:"A" CLEAR : RANDOM :
     Z=0
 12:"F":X=1:D=5:T=0:V=0:
     G=0
 15:WAIT 200: PRINT "**K
     AKITORI**": BEEP 3:
     GOSUB 500
 20:CALL &11E0:R= RND 2:
     Q= RND 10-G
 22:M$= INKEY$
 30:IF M$="0" IF X<>1
     GOSUB 550:X=X-1:
     GOSUB 510
 35:IF (X=1)*(V=1) LET T
     =T+1: BEEP 3:V=0: IF
     T/5- INT (T/5)=0 LET
     G=G+1: IF G>8 LET G=
     0
 40:IF M$="+" IF X<>9
     GOSUB 550:X=X+1:
     GOSUB 510
 55:IF (X=D+1)+(X=D-1)
     THEN 75
 60:IF M$="3" IF X<>8
     LET B=X+1: GOSUB 570
     : IF D=X+2 BEEP 1:J=
     0: GOSUB 700
 70:IF M$="1" IF X<>1
     LET B=X-1: GOSUB 570
     : IF D=X-2 BEEP 1:J=
     1: GOSUB 700
 75:IF X=D GOTO 800
 80:IF R=1 GOSUB 600
 90:IF Q=1 GOSUB 870
100:IF M$="." IF X<>9
     GOSUB 560: IF X=8
     LET V=1
110:GOTO 20
200:REM **SUB**
250:INPUT "NAME? ";N$:
     RETURN
500:WAIT 0: PRINT "","
       ####": WAIT
505:POKE &F837,1,5,3,3,7
510:POKE &F805,120,64,64
     ,64,120
520:POKE &F805+5X,8,87,6
     3,87,8
530:RETURN
550:POKE &F805+5X,0,0,0,
     0,0: RETURN
560:POKE &F805+5*(X+1),4
     ,2,2,2,1: CALL &11E0
     : FOR L=0 TO 20:
     NEXT L: POKE &F805+5
     *(X+1),0,0,0,0,0:
     RETURN
570:POKE &F805+5B,8,8,8,
     8,8: CALL &11E0: FOR
     L=0 TO 20: NEXT L:
     POKE &F805+5B,0,0,0,
     0,0: RETURN
600:POKE &F805+5D,0,0,0,
     0,0:D=D+( RND 3)-2
602:IF D<1 LET D=9
603:IF D>9 LET D=1
605:POKE &F805+5D,20,122
     ,60,124,2
610:RETURN
700:POKE &F805+5D,0,0,0,
     0,0: IF J=0 LET D=D-
     3
701:IF J=1 LET D=D+3
705:IF D<1 LET D=9
707:IF D>9 LET D=1
710:GOTO 605
800:POKE &F805+5X,127,12
     7,127,127,127: CALL
     &11E0: FOR K=0 TO 30
     : NEXT K: CALL 4578:
     FOR L=0 TO 70: NEXT
     L
810:PAUSE "--GAME  OVER-
     -"
815:WAIT 200: PRINT "SCO
     RE "; STR$ (T);" KO"
816:IF T>Z LET Z=T:
     GOSUB 250
817:PRINT "HI-SCORE ";
     STR$ (Z);" KO"
818:PRINT "BY ";N$
820:WAIT : PRINT "HIT EN
     TER KEY": GOTO "F"
870:U= RND 4
875:FOR H=0 TO U
876:POKE &F837-5H,43,95,
     63,72,6: CALL &11E0:
     FOR P=0 TO 20: NEXT
     P: POKE &F837-5H,0,0
     ,0,0,0
880:IF X=10-H CALL 4578:
     H=U: NEXT H: FOR L=0
     TO 70: NEXT L: GOTO
     810
882:NEXT H: GOTO 500
900:END
```

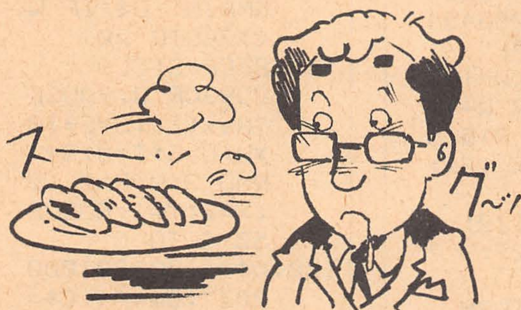

★ＰＣ－1260のプログラム・コーナーを作ってください!!(広島県福山市・ＰＣ－1260命っ子14才)……【編：ランダム・コーナーを利用しましょう。影：え〜，おせんにランダム，中華まんじゅうは食べたいな〜。ゴクッ。】

PC-1500用

ポケット・チャオズ・パニック

若　理穂

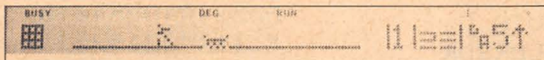




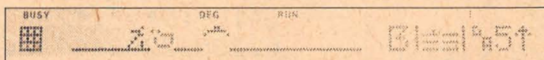
ある日のお昼どき，おなかをすかしていると，大きなチャオズが飛んでいきます。おもわずあなたは，追いかけていくのでした…。

ゲームの説明

これは，森巧尚さんのＢＡＳＩＣ　ＭＡＧＩＣにあったチャオズ・パニックのＰＣ－1500版です。内容は少しちがっています。



《写真１》まん中のナベにチャオズを落とそう



《写真２》３階まで昇ったところでご対面

４６で人を左右に向かせてください。家の中は３階になっていて，Ｚキーでジャンプできます。ジャンプさせると，走っているときはまん中のぎりぎりで１階上の向こうがわへとび，止まっているときはその階で２マス分移動します。

Ａでガーリックを投げます。ガーリックがチャオズに当たると，びっくりして二つあとずさりし，目をまんまるにして少しの間動きません。ガーリックは五つしかありません。気をつけて！

Ｑキーを押すと，立ち止まってその場でふり返ります。

チャオズがまん中にいるときか，まん中でびっくりしているときに３階で走りながらジャンプすると，なべのふたが落ちて１面クリアです。まん中にチャオズがいないのに落とすと，ゲーム・オーバーです。人がチャオズに当たってもダメ！　もちろん，まん中に人が落ちてもゲーム・オーバーですよ。

画面は，左から自分のいる階のようす自分が何階にいるか，家全面のレーダー(チャオズのいるところ)，ガーリックの数です。

最後に

キーの使いかたがややこしいですが，なれるとわりと簡単です。

森巧尚さん，本物とは似てもいないこのゲーム。ごめんなさい！

ポケット・チャオズ・パニックのプログラム・リスト

```
  1:CURSOR 7:PAUSE
    "CHAOZ PAINC":
    FOR I=1TO 156
    STEP 8:BEEP 1,
    I,9:NEXT I:H=0
    :L$=""
  2:CLS :WAIT 0:
    PAUSE "(HI)";L
    $;H:GOSUB 100
  6:K$=INKEY$ :X=X
    +M:IF X<2OR X>
    12LET X=X-M:M=
    0
  7:I=Y:J=X:N=-V:
    GOSUB 30:
    GCURSOR X*8:
    GPRINT @$(7+V)
    :IF MID$ (@$(Y
    ),X,1)="1"GOTO
    70
  8:IF K$=""GOTO 1
    8
  9:L=(K$="6")-(K$
    ="4"):IF L<>0
    LET V=L:M=L
 10:IF K$="Z"AND M
    =0LET X=X+2*V:
    GOSUB 50:BEEP
    1,1:IF X<2OR X
    >12LET X=X-2*V
 11:IF K$="Z"AND
    MID$ (@$(Y),X+
    M,1)="1"AND M<
    >0LET Y=Y+G:X=
    X+2*V:GOSUB 50
```


★明けましておめでとうございます。今年はキリスト教1985周年というおめでたい年です。(福島県郡山市・ポップ14才)……【影：それはすごい！というと思ったろうがダマされないぞ。編：ベーマガは数えで４才だよ。】

```
   :BEEP 1:IF Y<1
   OR Y>4LET Y=Y-
   G
12:IF Y=4GOSUB 80
14:IF K$="*"LET G
   =G*-1:GOSUB 50
15:IF K$="A"GOSUB
   60
16:IF K$="Q"LET V
   =V*-1:M=0
18:IF Q=YAND T>0
   GCURSOR W*8:
   GPRINT T$
20:IF T>0LET T=T-
   1:GOTO 28
21:F=SGN (X-W):IF
   RND 3=2LET F=(
   RND 3-2)
23:IF MID$ (@$(Q)
   ,W,1)="0"GOTO
   26
24:Q=Q+SGN (Y-Q):
   IF RND 4=1AND
   Y=QLET Q=Q+SGN
   (Q-Y)
26:W=W+F:GOSUB 51
   :IF Q=YLET I=Q
   :J=W:N=-F:
   GOSUB 30:
   GCURSOR W*8:
   GPRINT U$
27:IF W<1OR W>13
   LET W=W-F
28:IF Q=YAND W=X
   GOTO 70
29:BEEP 1,5,1:
   GOTO 6
30:Z$=MID$ (@$(I)
   ,J+N,1):IF Z$=
   "1"GCURSOR (J+
   N)*8:GPRINT @$
   (22+I)
31:IF Z$="0"
   GCURSOR (J+N)*
   8:GPRINT U$
32:IF Z$="2"
   GCURSOR (J+N)*
   8:GPRINT X$
33:RETURN
50:GPRINT M$;X$;V
   $;V$;V$;V$;V$;
   @$(22+Y);V$;V$
   ;V$;V$;V$;X$;M
   $:CURSOR 23:
   PRINT U;:
   GPRINT @$(8+G)
51:GCURSOR 137:
   GPRINT N$:
   GCURSOR 120:
   GPRINT "7F0054
   5454545454005454
   545454007F"
52:R=POINT (W+120
   ):GCURSOR W+12
   0:GPRINT R+@(Q
   ):GCURSOR 107:
   PRINT Y:
   GCURSOR 112:
   GPRINT 127:
   RETURN
60:IF U<1RETURN
61:IF Q=YAND T=0
   GCURSOR W*8:
   GPRINT U$
62:IF W=XAND T>0
   GCURSOR W*8:
   GPRINT T$
63:U=U-1:GCURSOR
   8*X:GPRINT @$(
   7+V):O=14:IF V
   =-1LET O=1
64:IF Y=QLET O=W
66:FOR L=X+VTO O
   STEP V:GCURSOR
   L*8:GPRINT "08
   1C08":NEXT L:
   GOSUB 50
67:IF (SGN (W-X)=
   V)AND (Y=Q)LET
   W=W+2*V:T=30
68:RETURN
70:BEEP 5,250,20:
   CLS :CURSOR 8:
   PAUSE "GAME OV
   ER":PAUSE "SCO
   RE";S:IF S>H
   LET H=S:INPUT
   "You TOP!  nam
   e?";L$
71:INPUT "Try aga
   in?";Z$:IF Z$=
   "Y"GOTO 2
72:END
80:FOR Y=3TO 1
   STEP -1:GOSUB
   50:GCURSOR 56:
   GPRINT Y$:BEEP
   1,250:NEXT Y:
   GCURSOR 56:
   GPRINT D$:IF W
   <>7GOTO 70
82:BEEP 3:CLS :
   CURSOR 8:PAUSE
   "Next!":S=S+10
   *U:U=5:T=0:Q=
   RND 3:W=RND 12
   :X=2:Y=1:GOSUB
   50:GOTO 6
100:A$="2000001000
    002":B$=A$:C$=
    A$:X=2:Y=1:Q=3
    :W=11:V$="4040
    40404040404040
    "
101:W$="0830503050
    305008":Y$="04
    02020303020204
    ":X$="00000000
    00000000"
102:F$="404075464A
    526040":H$="40
    60524A46754040
    ":T$="02152225
    2220241C"
103:U$="0218222424
    241C":D$="1422
    622363226214"
104:G$="10207F2010
    ":I$="04027F02
    04":M$="7F557F
    557F557F00"
105:N$="0705067828
    78":V=1:G=1:U=
    5:A=32:B=8:C=2
    :S=0:T=0:X=2:
    GOSUB 50:
    RETURN
```

★突然ですが，オモイカルチャーをオモチャーといい，カルイオモチャーをカモチャーという。わはは！(愛知郡・荻沼憲一14才)……【影：カルチャーとは文化のこと。分かるっちゃ？編：そういうシャレはカゲチャーね。影：!!】

PC-2001用

ファイティング・プロレス

木村　秀夫



あなたは，プロレスラーのハルク・ホーガンです。ライバルのブッチャー，ハンセン，ブロディを倒して，チャンピオン・ベルトを手に入れましょう！

HOW TO PLAY

デモのあとレベルを聞いてきますから，表示どおりにしてください。キー操作は[2][4]で左右移動，[A]でアックス・ボンバー，[D]でドロップ・キックです。技は移動キーを押して動いているときにかけるとかかりやすいです。アックス・ボンバーは相手ととなり合ったときもしくは，かさなったときにすばやくキー入力すると，技をかけられます。ドロップ・キックは相手との間が1マスあいているときにすることができます。

相手は，乱数でせめてきます。相手とかさなったり，となり合ったときに攻撃をしかけてきて，スタミナがその技の分だけ減ります。スタミナが0になると，GAME　OVERです。最強の敵ブロディを倒すと，チャンピオン・ベルトが1個もらえます。各選手のスタミナと技は第1表を見てください。最初は難しいかもしれませんが，やっているうちになれると思います。それではがんばって，Let's PLAY！！！

《第1表》各選手のスタミナと技

選手の名前	スタミナ	技の名前	減るスタミナ
ホーガン	500	アックス・ボンバー	30
		ドロップ・キック	20
ブッチャー	500	ドロップ・キック	10
		キョウキ	20
		ヘッドバッド	30
ハンセン	600	ドロップ・キック	20
		ウエスタン・ラリアート	30
		レッグ・ラリアート	40
ブロディ	700	ドロップ・キック	30
		ボディ・アタック	40
		パイル・ドライバー	50



《写真1》編集部のプロレス大好き人間が挑戦



《写真2》あたっ！な，なかなかむずかしいぞ

ファイティング・プロレスのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:M=1:CM=0:WAIT300
20 FOR I=0 TO 49:READ C$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+C$):NEXTI
30 H$=CHR$(&HE0):Y$=CHR$(&HE0):AB$="A.ﾎﾞﾝﾊﾞｰ":KY$="ｷｮｳｷ      ":HB$="H.ﾊﾞｯﾄ   ":WR$=
"W.ﾗﾘｱｰﾄ ":LR$="L.ﾗﾘｱｰﾄ ":DK$="D.ｷｯｸ    ":BA$="B.ｱﾀｯｸ  ":PA$="P.ﾄﾞﾗｲﾊﾞｰ"
40 LOCATE12:PRINT "  ﾌｧｲﾃｨﾝｸﾞ ﾌﾟﾛﾚｽ  ";:LOCATE40:PRINT "4-ﾋﾀﾞﾘ:6-ﾐｷﾞ:A.D-ATTACK:
HIT RETURN KEY!!"
50 INPUT "ｶﾝﾀﾝ0-9ﾑｽﾞｶｼｲ";SY
60 HS=500:HX=50:YX=69
70 HA$="             ":PRINT " ﾎｰｶﾞﾝ= ";HS;:LOCATE15:PRINT "H.H VS ";:LOCATE49:PRINT
 "I";:LOCATE70:PRINT "I";
80 IF M=1 THEN YN$(1)="ﾌﾞｯﾁｬｰ":YN$(2)="A.B":YS=500:YA$(1)=DK$:YA$(2)=KY$:YA$(3)=
HB$:YY$(1)=CHR$(&HE4):YY$(2)=CHR$(&HE7):YY$(3)=CHR$(&HE2):YP(1)=10:YP(2)=20:YP(3
)=30
90 IF M=2 THEN YN$(1)="  ﾊﾝｾﾝ":YN$(2)="S.H":YS=600:YA$(1)=DK$:YA$(2)=WR$:YA$(3)=
LR$:YY$(1)=CHR$(&HE4):YY$(2)=CHR$(&HE3):YY$(3)=CHR$(&HE6):YP (1)=20:YP (2)=30:YP
 (3)=40
100 IF M=3 THEN YN$(1)="ﾌﾞﾛﾃﾞｨ":YN$(2)="B.B":YS=700:YA$(1)=DK$:YA$(2)=BA$:YA$(3)
```

★12月号P.131の続き「深くもぐったため呼吸困難になり動けないＤＩＧＤＵＧ」「エサの食べすぎで腹痛を訴えるパックマン」(兵庫県姫路市・**山本悟司14才**)……**【編**：よくあるもの。ＤＩＧＤＵＧ→Dr.D，パックマン→影。**】**

```
=PA$:YY$(1)=CHR$(&HE4):YY$(2)=CHR$(&HE5):YY$(3)=CHR$(&HE8):YP(1)=30:YP(2)=40:YP(
3)=50
110 GOSUB1100
120 R=RND(1)*6
130 IF R=0 OR R>2 THEN LOCATE YX:PRINTY$;:GOTO270
140 IF R=1 THEN 180
150 LOCATE YX:PRINT " ";:YX=YX+1
160 IF YX=70 THEN YX=69
170 GOTO 200
180 LOCATEYX:PRINT " ";:YX=YX-1
190 IF YX=49 THEN YX=50
200 LOCATE YX:PRINT Y$;
210 IFYX=HX+1ORYX=HX-1 THEN230
220 GOTO 270
230 R=RND(1)*3+1
240 LOCATE YX:PRINT YY$(R);
250 LOCATE72:PRINT YA$(R);:FOR I=0TO100:NEXT I:HS=HS-YP(R):GOSUB 1100
260 IFHS<=0 THEN640
270 HI$=INKEY$
280 IF HI$="4"THEN300
290 IF HI$<>"6"THEN120ELSE330
300 LOCATE HX:PRINT " ";:HX=HX-1
310 IFHX=49 THEN HX=50
320 GOTO 350
330 LOCATE HX:PRINT " ";:HX=HX+1
340 IFHX=70 THEN HX=69
350 LOCATEHX:PRINT H$;
360 IF HX=YX-1 OR HX=YX+1 THEN390
370 IF HX=YX-2 OR HX=YX+2 THEN460
380 GOTO 120
390 R=RND(1)*SY+1
400 IF R=1 THEN420
410 GOTO 120
420 FORI=0TO5 :HI$=INKEY$
430 IFHI$="A"THENGOTO 450
440 NEXTI:GOTO 120
450 LOCATEHX:PRINT CHR$(&HE1);:HA$=AB$:YS=YS-30:GOSUB1100:GOTO 540
460 R=RND(1)*SY+1
470 IF R=1 THEN490
480 GOTO 120
490 FORI=0TO5 :HI$=INKEY$
500 IFHI$="D"THENGOTO 520
510 NEXTI:GOTO 120
520 LOCATEHX:PRINT CHR$(&HE4);:HA$=DK$:YS=YS-20 :GOSUB1100
540 LOCATE YX:PRINT " ";
550 IF YX<65THENYX=YX+4:GOTO 570
560 IF YX>45THENYX=YX-4
570 IF YS<=0THEN590
580 GOSUB1100:GOTO 120
590 M=M+1:IFM=4THENGOTO 610
600 PRINT CHR$(12);:PRINT "GIVE UP!":PRINT "ICHI-BAN!!":GOTO 60
610 CM=CM+1:PRINT CHR$(12);:PRINT "I am canpion!!";:LOCATE 30:PRINT CHR$(&HE1);"
ICHI-BAN!!";:LOCATE 40:FOR I=1TOCM :PAUSE "=";CHR$(&HE9);"=";:NEXT
620 FOR I=0TO200:NEXTI:PRINT CHR$(12);
630 M=1:GOTO 60
640 PRINT CHR$(12);:PRINT "I am '";YN$(1);"'. I am great champion.Come on,come o
n!!   ==GAME OVER==":END
1000 DATA 08,6B,3F,6B,08,6B,3F,6B,08,0F,07,57,3F,57,07,6B,3F,6B,08,08,1C,08,3E,0
8,14,08,08,4B,3F,43,0B,7F,2B,20,20,6B,3F,6B,08,3E,57,7C,10,53,7F,1C,3E,36,3E,1C

1100 LOCATE7:PRINT HS;:LOCATE22:PRINT YN$(2);:LOCATE 28:PRINT YN$(1);:LOCATE34:P
RINT "=";YS;:LOCATE40:PRINT HA$;:LOCATE HX:PRINT H$;:LOCATEYX:PRINT Y$;:RETURN
```



★入試が終わったらＸ１ターボ買います。影さん高校に入れるよう祈って。(山口県宇部市・松永孝治14才)……
【影：それドンツクドンツク。編：雨ごいじゃないんです！影：これがきくの！ドンツクドンツク。】

BM特選ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい) ⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語、Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

MULTI 8用

PAINT & WARP

柴田　淳司



★STORY

ペンキ屋の私は仕事で，ある家のろうかを塗ることになった。でも，その家にはオバケがいる。だからオバケにやられないようにしながら，家のろうかを全部塗らなければならない。

私は，秘密兵器のワープマシンを持って，その家へ向かった。

★HOW TO PLAY

キー操作は，8246で上下左右，スペース・キーでワープで，曲がり角にいるときだけ操作できます。

ワープのときはすぐワープしますが，その他のときは1タイムだけおくれて進み始めます。また，1マス塗ると10点入り，ワープするとタイムが減ります。

オバケにつかまると，私は死にます。また，タイムが0以下になっても，死ぬのです。最初私は3人いて全員死ぬとGAME　OVERです。

全部ろうかを塗ると，1面クリアです。するとボーナスがもらえるので，適当なキーを押してください。このとき，1人ふえることがあります。

◇　　◇　　◇

CHECKER FLAG

Dr.D：200行はよくできとるな。テンキーの文字を数値に直すなんてことはたいしことがないのだが，今までに使われたのを見たことがないのも意外だった。

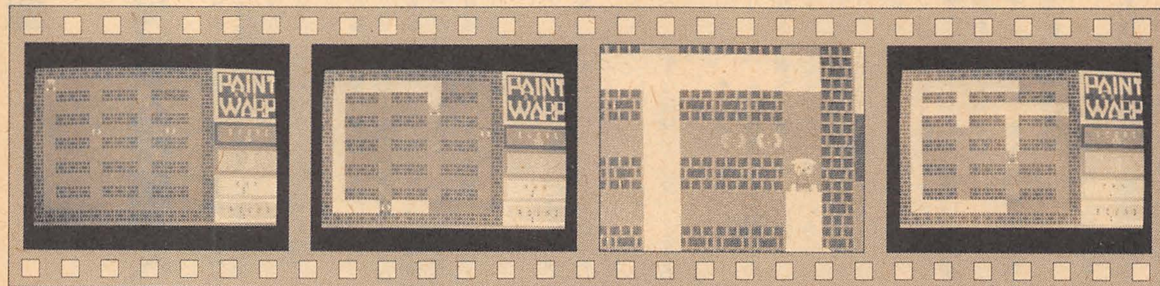
編：それだけプログラムのレベルが低かったのが，ベーマガのおかげでレベルアップしたんですね。

Dr.D：MULTI８は人気機種よりも作品の質がおとっているから，このくらいのテクニックで勝負してほしい。



byタイガーシャーク

評…影くん、おしかったな！（Dr.D）



《写真1》左上からスタートします

《写真2》オバケをよけてペイントしましょ！

《写真3》むむっ，近づいてきた!!　どうする？

《写真4》ペイントした所のオバケは見えません

★ベーマガも1月号から気分一新，かっこよくなりましたね。ぼくちゃんカンゲキ！今年もヨロシク！（東京都足立区・中野貴久12才）……【一同：こちらもヨロシク！影：個人的にヨロ…，なんだ男か。さあ，つぎいこう!!】

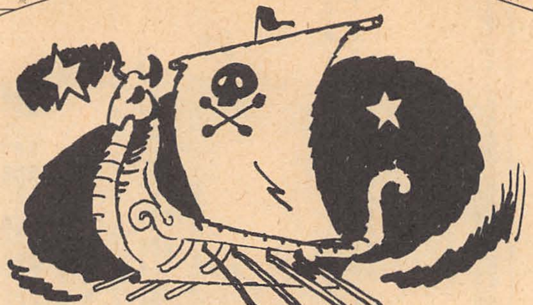
```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:GOSUB 870
20 REM XXXXXXXXXXXX ガ メ ン  P U T  XXXXXXXXXXXXX
30 PXX=XX:PYY=YY:PLAY"T255L64V10N60N50N40N30N20N9":TI=TI-1:LOCATE65,15:PRINTTI;
40 IF PO(XX,YY)=0 THEN NPO=NPO-1:PO(XX,YY)=1:SC=SC+10:LOCATE 65,11:PRINT SC;
50 IF XX<>X OR YY<>Y THEN GOSUB 90
60 PXX=MTXX:PYY=MTYY:IF PO(PXX,PYY)=0 THEN GOSUB 100 ELSE GOSUB 90
70 PXX=MYXX:PYY=MYYY:IF PO(PXX,PYY)=0 THEN GOSUB 100 ELSE GOSUB 90
80 GOTO 110
90 PUT@(PXX*30+30,PYY*15+15),F%,PSET:RETURN
100 PUT@(PXX*30+30,PYY*15+16),G%,PSET:RETURN
110 PUT@ (X*30+30,Y*15+15),A%,PSET
120 PUT@ (MTX*30+30,MTY*15+16),B%,PSET
130 PUT@ (MYX*30+30,MYY*15+15),B%,PSET
140 REM *********** E N D . C L E A R  カ ン ダ ン ***********
150 IF X=MTX AND Y=MTY THEN 650
160 IF X=MYX AND Y=MYY THEN 650
170 IF TI<1 THEN   650
180 IF NPO=0 THEN 470
190 REM 00000000000  M A N  M O V E   000000000000000000
200 ON KY GOTO 300,220,300,240,300,260,300,280,300,300
210 GOTO 300
220 XX=X:YY=Y:Y=Y+1:IF Y=11 THEN Y=10
230 GOTO 320
240 XX=X:YY=Y:X=X-1:IF X=-1 THEN X=0
250 GOTO 320
260 XX=X:YY=Y:X=X+1:IF X=13 THEN X=12
270 GOTO 320
280 XX=X:YY=Y:Y=Y-1:IF Y=-1 THEN Y=0
290 GOTO 320
300 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 400
310 IF K$=" " THEN 350 ELSE KY=VAL(K$):GOTO 400
320 IF INT(Y/2)=Y/2 AND (KY=2 OR KY=8)  THEN KY=10:GOTO 400
330 IF INT(X/4)=X/4 AND (KY=4 OR KY=6)  THEN KY=10:GOTO 400
340 GOTO400
350 PUT@(XX*30+30,YY*15+15),F%,PSET
360 IF PO(XX,YY)=0 THEN NPO=NPO-1:SC=SC+10
370 PO(XX,YY)=1:XX=X:YY=Y:TI=TI-10
380 PLAY "T120V10L32N50N45N40N35N30N35N40N45N50"
390 Y=INT(RND(1)*6)*2:X=INT(RND(1)*4)*4
400 REM ●●●●●●●●●●● モ ン ス タ  M O V E ●●●●●●●●●●●●●●
410 MTYY=MTY:MTXX=MTX:MTY=MTY+1
420 IF MTY=11 THEN MTY=0:MTX=INT(RND(1)*3)*4
430 MYXX=MYX:MYYY=MYY:MYX=MYX+1
440 IF MYX=13 THEN MYX=0:MYY=INT(RND(1)*4)*2
450 GOTO 30
460 REM BBBBBBBBBBB  C  L  E  A  R  BBBBBBBBBBBBBB
470 PLAY,"V10T255L4EFG205C04BAGD2R8DEF2BAGE":PLAY"L4EFG205C04B05CD04A205CC04B2GB
05DC2"
480 RN=RN+1:TI=250-RN*10:NPO=98:XX=X:YY=Y:T=INP(41):OUT (41),T-2^3
490 LOCATE 10,10:PRINT " シ コ" ト リ ョ ウ ダ" ヨ !!"
500 LOCATE 10,11:PRINT " イ ク ラ ホ シ イ ? ? ? ?"
510 BO=INT(RND(1)*15+1)*100
520 LOCATE 15,12:PRINT "H I T  A N Y  K E Y ";BO
530 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 510
540 LOCATE 15,13:PRINT USING "カ イ #####   エ ネ ";BO
550 IF BO <=500 THEN NO=NO+1:LOCATE64,19:COLOR 0:PRINT NO;:PLAY "RRT220V10L805CD
EG4F+G2"
560 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
570 LOCATE65,23:COLOR 0:PRINT RN:COLOR 7:LOCATE65,11:PRINT SC
580 FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 10:PO(I,J)=0:NEXT:NEXT
590 FOR I=0TO12 STEP4:FOR J=15 TO165 STEP15:PUT@((I+1)*30,J),H%,PSET:NEXT:NEXT
600 FOR I=0TO10 STEP2:FOR J=30 TO390 STEP30:PUT@(J,I*15+15),H%,PSET:NEXT:NEXT
610 SC=SC+BO:FOR I=10 TO 13:LOCATE 10,I:PRINT SPC(30):NEXT
620 OUT(41),T
630 PLAY,"L404EFG205C04BAGD2R8DEF2BAGE2":PLAY"L404 EFG205C04B05CD204A205CC04B2GB
05DC2":GOTO 30
640 REM ***********  E  N  D  シ ョ リ  *********
650 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7:COLOR=(7,J):COLOR=(2,J):NEXT:NEXT
660 COLOR =(7,7):COLOR =(2,2)
670 PXX=MTX:PYY=MTY:IF PO(PXX,PYY)=0 THEN GOSUB 100 ELSE GOSUB 90
680 PXX=MYX:PYY=MYY:IF PO(PXX,PYY)=0 THEN GOSUB 100 ELSE GOSUB 90
690 PXX=X:PYY=Y:IF PO(PXX,PYY)=0 THEN GOSUB 100 ELSE GOSUB 90
700 NO=NO-1:TI=250-RN*20:COLOR 0:LOCATE 64,19:PRINT NO;:COLOR 7
710 X=0:Y=0:MTX=4:MTY=2:MYX=8:MYY=4
720 XX=0:YY=0:MTXX=4:MTYY=2:MYXX=8:MYYY=4
730 IF NO=0 THEN 760 ELSE 740
740 PLAY "V10L404EFG205C04BAGD2R8DEF2BAGGE2"
750 PLAY "R":GOTO 30
760  PLAY "T170V15L1602DRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCR"
770 PLAY "DRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRD","V10T15005L8D1.RDRDRDRC
+4","V10T17005L8G1.RGRGRGRF+4"
780 PLAY "DRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCRDRCR","V10T15004L8G2B1
RBRBRBRBO4E4A4","V10T15005L8C2D+1RD+RD+RD+RD+04A405D4"
790 CLS 3
800 LOCATE 10,10:PRINT "モ ウ イ チ ド" ヤ リ マ ス カ ( Y / N )"
810 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 810
820 IF K$="N" THEN END
830 IF K$="Y" THEN RUN
840 GOTO 810
850 END
860  REM ////////// キ ャ ラ  S E T  S U B  \\\\\\\\\\
870 CLS 3:T=INP(41):OUT(41),T-2^3:DIMA%(100),B%(100),E%(100),F%(120),G%(100),H%(
100)
880 PLAY "T220V10L404EFG205C04BAGD2R8DEF2BAGE2EFG205C04B05CD04A2R805CC04B2GB05DC
1"
890 FOR I=0 TO 100:READ A%(I):NEXT I
900 RESTORE 1400
910 FOR I=0 TO 100:READ B%(I):NEXT I
920 RESTORE 1480
930 FOR I=0 TO 90:READ E%(I):NEXT I
940 GET@ (0,0)-(30,14),G%
950 GET@ (0,0)-(30,15),H%
960 F%(0)=30:F%(1)=16:F%(120)=0
970 FOR I=2 TO 118 STEP 2:F%(I)=-1:F%(I+1)=-769:NEXT I
980 DIM PO(16,10)
990 FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 10:PO(I,J)=0:NEXT:NEXT
1000 FOR I=0 TO 14:PUT@ (I*30,0),E%,PSET:PUT@ (I*30,180),E%,PSET:NEXT
1010 FOR I=0 TO 12:PUT@ (0,I*15),E%,PSET:PUT@ (420,I*15),E%,PSET:NEXT
1020 FOR I=2 TO 10 STEP 2:FOR J=2 TO 12 STEP 4
1030 PUT@ (J*30,I*15),E%,PSET:PUT@(J*30+30,I*15),E%,PSET:PUT@(J*30+60,I*15),E%
1040 NEXT:NEXT
1050 REM  \\\\\\\\ シ ョ キ  S E T  //////
1060 X=0:Y=0:MTX=4:MTY=2:MYX=8:MYY=4
1070 XX=0:YY=0:MTXX=4:MTYY=2:MYXX=8:MYYY=4
1080 SC=0:NO=3:NPO=98:KY=10:TI=250:RN=1
1090 LINE (450,0)  -(630,70) ,5,BF:LINE (460,5)  -(620,65) ,2,BF
1100 LINE (450,100)-(630,71) ,2,BF:LINE (460,95) -(620,76) ,1,BF
1110 LINE (450,101)-(630,135),1,BF:LINE (460,106)-(620,130),3,BF
1120 LINE (450,166)-(630,136),3,BF:LINE (460,160)-(620,140),7,BF
1130 LINE (450,166)-(630,195),7,BF:LINE (460,170)-(620,190),5,BF
1140 LOCATE 58,1:COLOR 5:PRINT "[graphic characters]"
1150 LOCATE 58,2:COLOR 5:PRINT "[graphic characters]"
1160 LOCATE 58,3:COLOR 5:PRINT "[graphic characters]"
1170 LOCATE 58,4:COLOR 5:PRINT "     A  N  D      "
1180 LOCATE 58,5:COLOR 5:PRINT "[graphic characters]"
1190 LOCATE 58,6:COLOR 5:PRINT "[graphic characters]"
1200 LOCATE 58,7:COLOR 5:PRINT "[graphic characters]"
1210 LOCATE 58,10:COLOR 7:PRINT "   S  C  O  R  E   "
1220 LOCATE 58,14:COLOR 7:PRINT "    T  I  M  E    "
1230 LOCATE 58,18:COLOR 0:PRINT "     M  A  N      "
1240 LOCATE 58,19:COLOR 0<PRINT "       ";NO
1250 LOCATE 58,22:COLOR 0:PRINT "  R  O  U  N  D  "
1260 LOCATE 58,23:COLOR 0:PRINT "       "; RN
1270 COLOR 7
1280 OUT (41),T
1290 RETURN
1300 REM ---------  A% DATA  -------
1310 DATA 30,16,0,0,0,0,0,0,-256,252,-256,252,-256,252 ,-249,-32513,-249,-32513
1320 DATA -249,-32513,0,0,-255,254,-255,254,0,0,-12543,206,-12543,206,0,0
1330 DATA -1023,254,-1023,254,0,0,-256,252,-2048,124,0,0,8192,16,8192,16
1340 DATA -253,255,0,0,0,0,20231,-32565
1350 DATA 12288,48,0,0,20231,-32565,12288,48,0,0,20227,203,12288,48,0,0,0,0
1360 DATA 32519,-32517,7,-32765,15,-16381,32527,-16133,15,-16381,15
1370 DATA -16381,7951,-16157,7951,-16157,-250,-32515,6,-32767,6,-32767
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0
1390 REM  -------  B% DATA  ---------
1400 DATA 30,15,0,0,0,0,0,0,0,-3969,-993,0,0,0,0,-32669,-29693,0,0,0,0
1410 DATA -32669,-29693,0,0,-509,-32513,0,0,0,0,-8185,-16369,-8191,15
1420 DATA -8191,15,-15857,-8057,-16381,-32761,-16381,-32761,-31201,-3901
1430 DATA -32761,-16381,-32761,-16381,-31201,-3901,-32761,-16381,-32761,-16381
1440 DATA -15857,-8057,-16381,-32761,-16381,-32761,-8185,-16369
1450 DATA -8191,15,-8191,15,-509,-32513,0,0,0,0,0,0,-32669,-29693
1460 DATA 0,0,0,0,-32669,-29693,0,0,0,0,-3969,-993,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 REM -------  E% DATA  ----------
1480 DATA 30,16,0,0,0,0,0,0,0,0,-24705,-3889,0,0,0,0,-24705,-3889,0,0,0,0
1490 DATA -24705,-3889,0,0,0,0,-24705,-3889,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-135,-3844
1500 DATA 0,0,0,0,-135,-3844,0,0,0,0,-135,-3844,0,0,0,0,-135,-3844
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1520 DATA -24705,-3889,0,0,0,0,-24705,-3889,0,0,0,0,-24705,-3889
1530 DATA 0,0,0,0,-24705,-3889,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★ベーマガべんり帳①…しわになったベーマガは，お湯にサッととおして重りを乗せて一晩おくと直ります。（埼玉県富士見市・アムトラック13才）……【つぐ美：べんり帳シリーズっておもしろそう。また，送ってネ／】

MZ-5500用

バイキング・シューター

ウイングマン



あらすじ

ここは暗黒星雲M65の，ＢＺ区域である。この区域をパトロールする地球防衛軍の前に，とつじょ現われた宇宙海賊ボランティア一味。

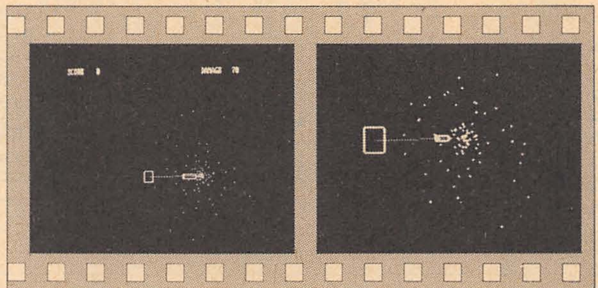
さあ，あなたは防衛軍の隊員として，このボランティア一味をやっつけてください。

キー操作

⑧②④⑥で上下左右に移動し，スペース・キーで攻撃します。

ボランティアの攻撃や，その船体に激突すると，ダメージがふえ，ダメージ100でゲーム・オーバーです。

また，ボランティアを５機やっつけるごとに，敵数もふえてきます。

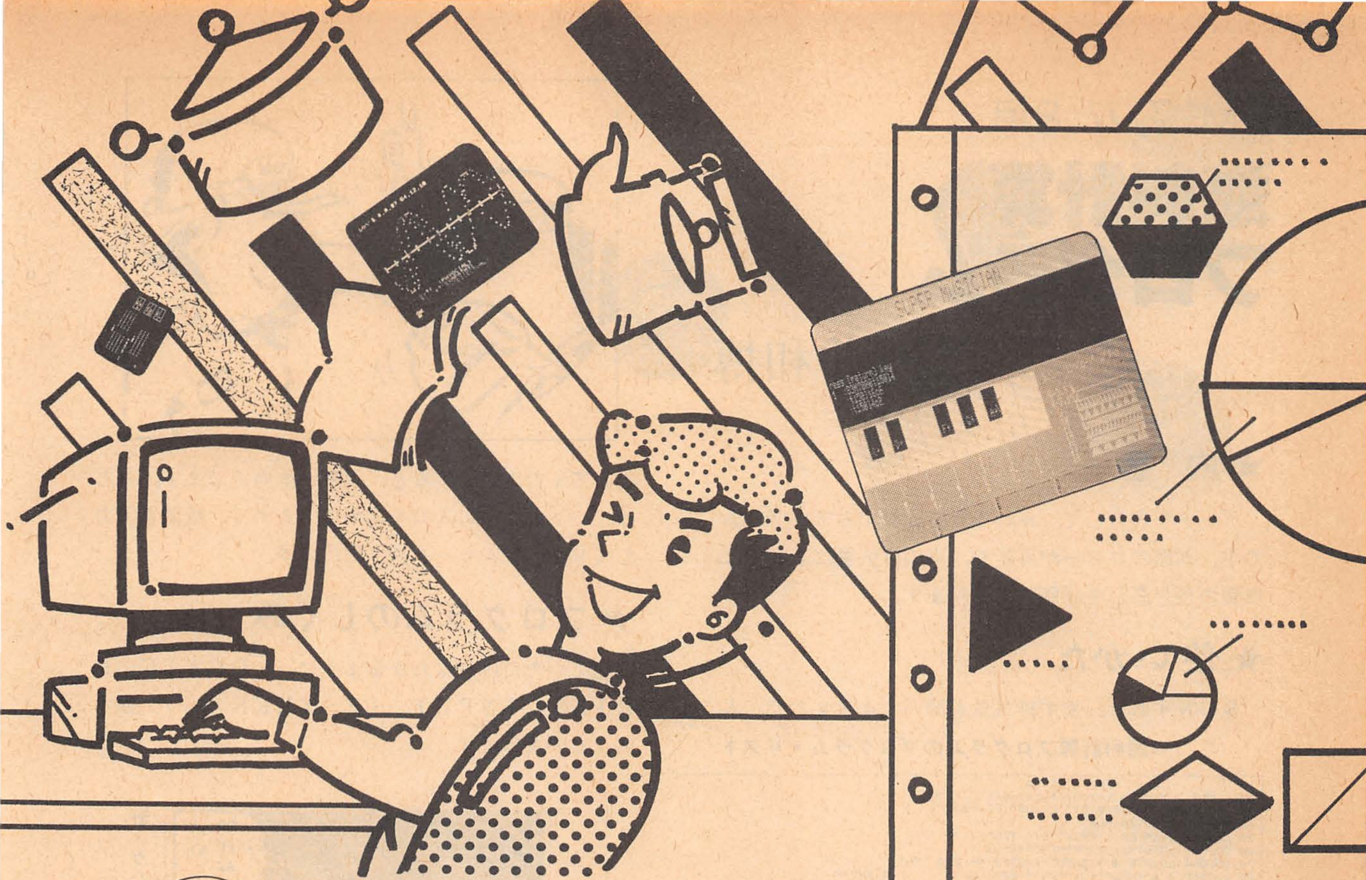


《写真１》敵は宇宙のはてからやってくる　　**《写真２》左の四角いのがあなたです**

バイキング・シューターのプログラム・リスト

```
1000 CONSOLEGH,VH:SELGO,CO:COLORW2:TEMPO7
1010 DIMC(5),X(3),Y(3),R(3),Z(3)
1020 GOSUB 1550
1030 SC=0:FU=0:RO=0:SS=0:CCOLORC7
1040 CURSORO,0:PRINT"SCORE":CURSOR40,0:PRINT"DAMAGE
1050 X=319:Y=200:BB=0:FORI=0TO3:X(I)=0:NEXT:GOTO 1070
1060 BOX[7]X-10,Y-10,X+10,Y+10
1070 GETG$:XX=(G$="4")-(G$="6"):YY=(G$="8")-(G$="2")
1080 X=X+XX*8:Y=Y+YY*8:BOX[7]X-10,Y-10,X+10,Y+10
1090 IF G$=" " GOSUB 1360
1100 GOSUB 1520
1110 FORI=0TORO:IFX(I)=0THENX(I)=INT(RND(1)*600)-300:Y(I)=INT(RND(1)*180-90):Z(I
)=8:R(I)=0:GOTO 1160
1120 IF R(I)<-998 GOSUB 1480:GOTO 1220
1130 XX=SIN(R(I)*/180)*30
1140 BOX[7]319+(XA-30)/Z(I),200+(YA-9)/Z(I),319+(XA+30)/Z(I),200+(YA+9)/Z(I)
1150 LINE[7]319+(XA+XX)/Z(I),200+(YA-9)/Z(I),319+(XA+XX)/Z(I),200+(YA+9)/Z(I)
1160 X(I)=X(I)+(X(I)>X-319)*4-(X(I)<X-319)*4:Y(I)=Y(I)+(Y(I)>Y-199)*4-(Y(I)<Y-19
9)*4:R(I)=R(I)+30
1170 XA=X(I):YA=Y(I):XX=SIN(R(I)*/180)*30:Z(I)=Z(I)-.3
1180 IF Z(I)<1.3 THEN X(I)=0:GOTO 1300
1190 IF RND(1)>.97 THEN 1440
1200 BOX[7]319+(XA-30)/Z(I),200+(YA-9)/Z(I),319+(XA+30)/Z(I),200+(YA+9)/Z(I)
1210 LINE[7]319+(XA+XX)/Z(I),200+(YA-9)/Z(I),319+(XA+XX)/Z(I),200+(YA+9)/Z(I)
1220 NEXT:CURSOR8,0:PRINTSC:CURSOR48,0:PRINTFU
1230 IF(RO<4)*(SS>4)THENSS=0:RO=RO+1
1240 IF FU<100 THEN 1060
1250 X=0:Y=0:FORI=1TO20:CCOLORW6:MUSIC"---CO":CCOLORWO:MUSIC"--E":NEXT
1260 CURSOR35,12:FORI=1TO9:PRINTMID$("GAME OVER",I,1);:MUSIC"++COR":NEXT
1270 CURSOR30,15:FORI=1TO21:PRINTMID$("HIT ANY KEY TO REPLAY",I,1);:MUSIC"++CR":
NEXT
1280 GETG$:IFG$=""THEN 1280
1290 GOTO 1020
1300 IF(X-319>XA-20)*(X-319<XA+20)*(Y-199>YA-10)*(Y-199<YA+10)THEN 1320
1310 GOTO 1220
1320 FORE=1TO8:CCOLORW6:MUSIC"-C1":CCOLORWO:MUSIC"E":NEXT
1330 FU=FU+10
1340 IF BB=1 THEN BB=0:GOTO 1200
1350 GOTO 1220
1360 LINE[6]X,Y,319,199:FORI=1TO3:MUSIC"COR":NEXT:LINE[6]X,Y,319,199
1370 FORE=0TO3
1380 IF(X-319>X(E)-20)*(X-319<X(E)+20)*(Y-199>Y(E)-10)*(Y-199<Y(E)+10)*(Z(E)<>0)
THEN 1410
1390 NEXT
1400 FU=FU+5:RETURN
1410 R(E)=-999:RETURN
1420 FORW=0TO40:CIRCLE[0,WO]319+X(E)/Z(E),200+Y(E)/Z(E),W/Z(E):NEXT
1430 SC=SC+100:X(E)=0:SS=SS+1:RETURN
1440 LINE[7]319+X(I)/Z(I),200+Y(I)/Z(I),X,Y
1450 FORE=1TO5:MUSIC"--COR":NEXT
1460 LINE[7]319+X(I)/Z(I),200+Y(I)/Z(I),X,Y
1470 BB=1:GOTO 1320
1480 CIRCLE[6,WO]319+X(I)/Z(I),200+Y(I)/Z(I),(-R(I)-999+Q)/Z(I)
1490 CIRCLE[0,WO]319+X(I)/Z(I),200+Y(I)/Z(I),(-R(I)-999+Q)/Z(I)
1500 IF R(I)>-1040 THEN R(I)=R(I)-3:RETURN
1510 SC=SC+100:X(I)=0:SS=SS+1:RETURN
1520 C(CC)=0:CC=CC+1:IF CC>4 THEN CC=1
1530 C(CC)=7:PAL 0,C(1),C(2),C(3),C(4),C(5),2,7
1540 RETURN
1550 PAL:PRINTCHR$(6):FORI=1TO2:FORR=0 TO360 STEP18
1560 RR=R+INT(RND(1)*20-10):S=(INT(RND(1)*4)+2)/2:SA=INT(RND(1)*2+1)/2
1570 SS=5:FORA=1TO15
1580 X=320+(COS(RR*/180)*SS)/S*SA:Y=200+(SIN(RR*/180)*SS)/S*SA
1590 IF Y>=0 THEN SET[C,WO]X,Y
1600 C=C+1:C=C*-(C<>6)-(C=6):SS=SS+SS/3:NEXTA,R,I
1610 RETURN
```


★友人M. Kにスペース・キーを指さして「このキーの名前は」と聞いたら「おっキー」といった(笑)。(兵庫県龍野市・光田浩司14才)……【影：ＯＦの解説者です。おっキーとスペース・キーの大きさを掛けてるのです。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/77/8用

燃料計算プログラム

春日井和博

★内　容

データを入力して，車の燃費を計算するプログラムです。画面のコピーが可能で，車の排気量によっては，燃費の良し悪しを評価してくれます。

★使いかた

RUNすると，まず排気量を聞いてきますので，入力してください。すると，説明が画面にでます。あとは，パソコンから入力を求めてくるので，数値を入力してリターン・キーを押すだけです。

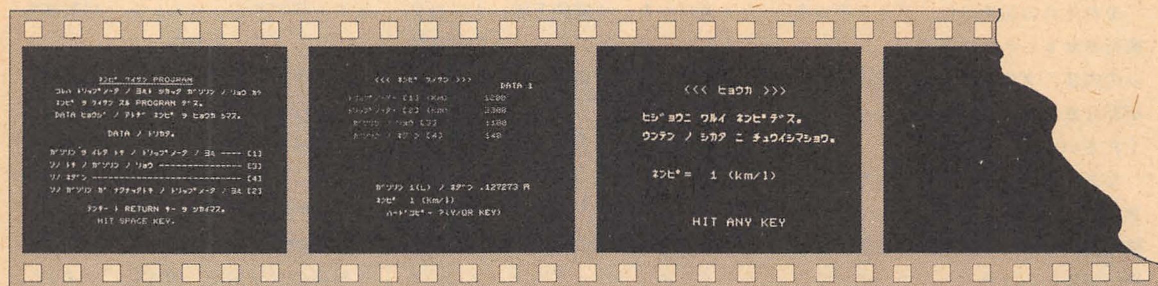
★プログラムのしくみ

見ていただければわかるように，LOCATE，PRINT，INPUT，IF～THENという，基本的なものだけです。

燃料計算プログラムのプログラム・リスト

```
10 '          ﾈﾝﾋﾟ ｹｲｻﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
20  'S59.1.22  By Kazuhiro Kasugai
30 GOSUB400:GOSUB210:DIM L(100),F(100)
40 FOR Z=1 TO 100:CLS
50 COLOR6:LOCATE9,1:PRINT"<<< ﾈﾝﾋﾟ ｹｲｻﾝ >>>"
60 COLOR5:LOCATE31,2:PRINT"DATA";Z
70 COLOR4:LOCATE 4,4:INPUT"ﾄﾘｯﾌﾟﾒｰﾀｰ [1] (Km)        ",A
80 LOCATE 4,6:INPUT"ﾄﾘｯﾌﾟﾒｰﾀｰ [2] (Km)        ",D:E=D-A
90 LOCATE 5,8:INPUT"ｶﾞｿﾘﾝ ﾉ ﾘｮｳ [3]          ",B
100 LOCATE 5,10:INPUT"ｶﾞｿﾘﾝ ﾉ ﾈﾀﾞﾝ [4]         ",C:L(Z)=C/B
110 COLOR5:LOCATE 9,18:PRINT"ｶﾞｿﾘﾝ 1(L) ﾉ ﾈﾀﾞﾝ";L(Z);"円":F(Z)=E/B
120 LOCATE 9,20:PRINT"ﾈﾝﾋﾟ ";F(Z);"(Km/l)"
130 LOCATE11,22:PRINT"ﾊｰﾄﾞｺﾋﾟｰ ?(Y/OR KEY)":A$=INKEY$:IF A$=""THEN130
140 IF A$="Y"THEN HARDC:GOTO160
150 GOSUB330
160 COLOR7:LOCATE 11,22:PRINT"DATA END?(Y/N)"
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 170
180 IF A$="Y" OR A$="y" THEN200:IF A$="N"THEN190
190 NEXT Z
200 COLOR7:END
210 WIDTH40,25:COLOR 3:LOCATE10,0:PRINT"ﾈﾝﾋﾟ ｹｲｻﾝ PROGRAM"
220 COLOR7:LOCATE2,2:PRINT"ｺﾚﾊ ﾄﾘｯﾌﾟﾒｰﾀ ﾉ ﾖﾐﾄ ﾂｶｯﾀ ｶﾞｿﾘﾝ ﾉ ﾘｮｳ ｶﾗ"
230 LOCATE2,4:PRINT"ﾈﾝﾋﾟ ｦ ｹｲｻﾝ ｽﾙ PROGRAM ﾃﾞｽ｡"
240 LOCATE2,6:PRINT"DATA ﾋｮｳｼﾞ ﾉ ｱﾄﾃﾞ ﾈﾝﾋﾟ ｦ ﾋｮｳｶ ｼﾏｽ｡"
250 LOCATE12,9:PRINT"DATA ﾉ ﾄﾘｶﾀ｡":LINE(163,9)-(432,9),PSET,5
260 LOCATE1,12:PRINT"ｶﾞｿﾘﾝ ｦ ｲﾚﾀ ﾄｷ ﾉ ﾄﾘｯﾌﾟﾒｰﾀ ﾉ ﾖﾐ ---- [1]"
270 LOCATE1,14:PRINT"ｿﾉ ﾄｷ ﾉ ｶﾞｿﾘﾝ ﾉ ﾘｮｳ --------------- [3]"
280 LOCATE1,16:PRINT"ｿﾉ ﾈﾀﾞﾝ --------------------------- [4]"
290 LOCATE1,18:PRINT"ｿﾉ ｶﾞｿﾘﾝ ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾀﾄｷ ﾉ ﾄﾘｯﾌﾟﾒｰﾀ ﾉ ﾖﾐ [2]"
300 LOCATE 8,21:PRINT"ﾃﾝｷｰ ﾄ RETURN ｷｰ ｦ ﾂｶｲﾏｽ｡"
310 LOCATE10,23:COLOR6:PRINT"HIT SPACE KEY.":A$=INKEY$:IF A$=""THEN310
320 IF A$=" "THEN RETURN
330 COLOR3:CLS:LOCATE14,6:PRINT"<<< ﾋｮｳｶ >>>"
340 IF F(Z)<=Q THEN COLOR7:LOCATE9,9:PRINT"ﾋｼﾞｮｳﾆ ﾜﾙｲ ﾈﾝﾋﾟﾃﾞｽ｡":LOCATE9,11:PRINT
"ｳﾝﾃﾝ ﾉ ｼｶﾀ ﾆ ﾁｭｳｲｼﾏｼｮｳ｡":GOTO370
350 IF F(Z)>=W THEN COLOR7:LOCATE9,9:PRINT"ｽﾊﾞﾗｼｲﾈﾝﾋﾟﾃﾞｽ｡":LOCATE9,11:PRINT"You
Are Economist.":GOTO370
360 COLOR7:LOCATE9,9:PRINT"ﾏｱ ﾏｱ ﾅ ﾈﾝﾋﾟ ﾃﾞｽ｡"
370 COLOR5:LOCATE10,15:PRINT"ﾈﾝﾋﾟ= ";F(Z);"(km/l)"
380 COLOR6:LOCATE15,20:PRINT"HIT ANY KEY":A$=INKEY$:IF A$="" THEN380
390 IF A$=" "THEN RETURN
400 CLS:COLOR7:LOCATE4,5:INPUT"ｱﾅﾀ ﾉ ｸﾙﾏ ﾉ ﾊｲｷﾘｮｳ ﾊ (c.c)?  ",H
410 IF H<600 THEN Q=12.1:IF H<600 THEN W=14.1
420 IF H<=1500 THEN Q=9.8:IF H<=1500 THEN W=12.2
430 IF H<=2000 THEN Q=8.3:IF H<=2000 THEN W=11.5
440 IF H<=3000 THEN Q=7.1:IF H<=3000 THEN W=9.8
450 RETURN
```





《写真1》車の排気量によって評価が変わります

《写真2》現在のデータをインプットすると～

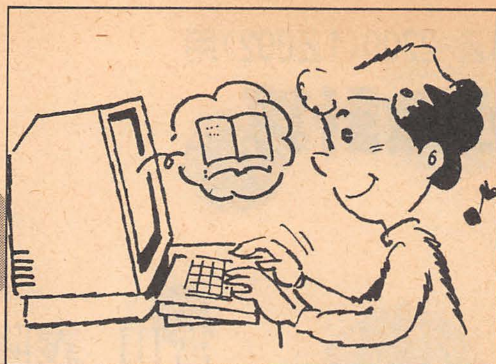
《写真3》車さんゴメンナサイ！～となります

★ぼくのクラスの女の子Rが転校します。良い子だったんです。Rさんさようなら。記念に載せてください。（青森県弘前市・K命14才）……【編：実名だったら「Rさんこんにちは」っていうOFができたのに，残念！】

JR-200用

パソコン日記

Dr.Lapp



夜，寝る前にパソコンに向かって一人筆をとる。いつのまにかテープに日記が記録されていく。そんなプログラムである。

●操作方法

㋑プログラムをLOADし，RUNさせる

㋺日記データ用テープをカセットにセットし，録音状態にしてパソコンのキーをたたく

㋩ファイル名としての日付を，“840701”（84年7月1日）のように入れる

㊁日記画面が現われたら，まず日付，曜日などを“84－7－1（Sun)”のように入れる。リターンすると，画面に日付が書かれる

㋭さらにリターンすると，改行になる

㋬日記文章をローマ字，カナなどで書く。リターンするごとに，画面に書き込まれる

㋣改行したいときは，なにも入れずにリターンする

㋠1回に入れる文章長は，81字まで

㋷入れる文章は，INPUT文の制約をうける（文章の前後の空白は，無視される。", "は使えない…など）

㋦入れている途中の文章を消したいときは，RUB OUT で消す

㋸画面上をすべて消したいときは，“CLS”と入れる

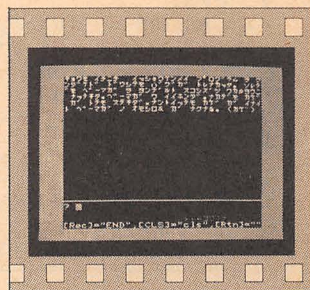
㋾終了するときはENDと入れると，画面がテープにMSAVEされる

㋻有効画面はラインより上なので，入れた文章がこれをオーバーしそうになると，画面には“→”が書かれ，そこまでの画面がテープにMSAVEされる。その後，入りきらなかった画面が次画面に“→”に続いて書かれる。なおファイル名は，No.1，No.2となっていく

㋕なお，テープから日記を「再生」するには，MLOADとすればよいのだが，終了後カーソルをとばすために，すぐあとに“：LOCATE0，20”を入れておくこと

パソコン日記のプログラム・リスト

```
100 REM **********************
110 REM *    ﾊﾟｿｺﾝ ﾆｯｷ        *
120 REM * '84-6-7 by N.Ono   *
130 REM **********************
140 POKE $CA00,4:COLOR 7,0:CLS
150 DIM B$*81
160 LOCATE 0,10:INPUT "       Press [Rec]! OK ";Y$:CLS
170 LOCATE 0,10:INPUT " ｷｮｳ ﾉ ﾋﾂﾞｹ(ex. 840608)=",A$:CLS:Y=0:X=0
180 LOCATE 0,19:PRINT "________________________________"
190 COLOR 2:LOCATE 19,22:PRINT "←←←ｺｺﾏﾃﾞ"
200 COLOR 5:PRINT '[Rec]="END",[CLS]="cls",[Rtn]=""';:COLOR 7
210 LOCATE 0,20:INPUT B$
220 IF B$="" THEN X=0:Y=Y+1
230 IF B$="END" THEN 290
240 IF B$="cls" THEN CLS:X=0:Y=0:GOTO 180
250 IF $C100+X+Y*32+LEN(B$)>$C35F THEN LOCATE X,Y:PRINT "→";:GOSUB 340:GOTO 370
260 LOCATE X,Y:PRINT B$;:X=HPOS(1):Y=VPOS(1)
270 LOCATE 0,20:PRINT SPC(83)
280 GOTO 210
290 GOSUB 360
300 LOCATE 0,20:PRINT SPC(83)
310 LOCATE 0,20:INPUT "ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ ?(y/n)",Y$
320 IF Y$="n" THEN CLS:END
330 CLS:RUN
340 BEEP:LOCATE 0,20:PRINT SPC(83):LOCATE 0,20:PRINT " ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ !"
350 PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏ ｺﾉ ﾍﾟｰｼﾞ ｦ ﾃｰﾌﾟ ﾆ ｷﾛｸ ｼﾃ ｲﾏｽ"
360 N=N+1:N$=A$+"No"+MID$(STR$(N),2):MSAVE N$,$C100,$C35F:RETURN
370 CLS:LOCATE 0,0:PRINT "→";B$;:X=HPOS(1):Y=VPOS(1):GOTO 180
```



《写真1》これで楽しく日記が書ける



★絵無絶途七百出，良利一江津九酢画出気無伊野70.!!車野木矢良打津手阿留野仁？江津九酢湾途，阿度勉血也星利.!!（大阪市平野区・**絵無絶途七百**）……【**影**：これはなにかとたずねたら。**編**：念仏にあらず，あて字手紙なり！】

MZ-2200(1Z002)用

分数計算

宮田 義隆



はじめに

私は，計算問題は大のにが手です。小学校5年生の長女も親に似て，心配の種となっています。というような事情もあり，MZ－2200用の分数計算のプログラムをず～っと待っていたのですが，待ったかいもなく，夢はかないませんでした。

そこで，力不足を努力でカバーして，貧弱ですが完成の運びとなりました。

使用法

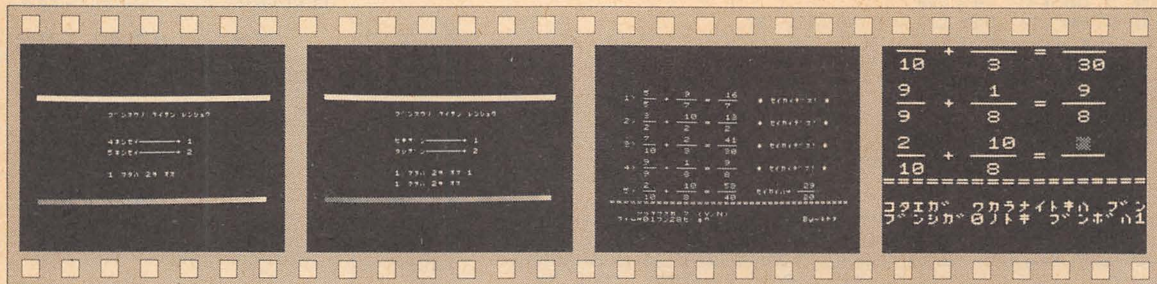
RUNすると，4年生用→1，5年生用→2と表示

CHECKER FLAG

編：これは，よくできてますね。4年生と5年生クラスを選択でき，タイムまで表示されるので，どれだけ速く計算できるようになったかなど，能力に合わせて勉強してください。

《第1表》移植留意表

```
移植上の留意点　＊＊＊＊ ＭＺ－80Ｂ．ＦＭ．ＰＣ．その他　＊＊＊＊＊
1．全文削除可
  1）　ＬＩＳＴ10－40　－－削除可
  2）　ＬＩＳＴ60　－－－370行のようにＰＲＩＮＴ文以下変更可
  3）　ＬＩＳＴ80　－－－ＬＩＳＴ60と同じ変更可
  4）　ＬＩＳＴ190　－－－削除可
2．変更語
 ＣＵＲＳＯＲ－－－ＰＣ系，ＦＭ系は，ＬＯＣＡＴＥ
 ＰＲＩＮＴ〝Ｃ〟－－－ＰＣ-8001は，ＣＬＳ〈画面クリア〉
 ＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(6)－－－ＰＣ-8801は，ＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄（12）
 ＣＬＲ－－－ＣＬＥＡＲ　〈変数を0に設定〉
 ＭＵＳＩＣ〝・・・〟－－－ＢＥＥＰまたは削除可
3．削除語
 560行のＦＯＲＵ＝0ＴＯ7：ＯＵＴ＠245，Ｕ：ＮＥＸＴＵ
4．その他
 ＭＺ-80Ｂは上記3．の削除をするか，変更してください。
 タイム｛削除｝は，ＬＩＳＴ225，ＬＩＳＴ575，及びＬＩＳＴ580の中の〝：ＰＲＩＮＴ　Ｔ＄〟
       ｛変更｝を削除（または変更可）
```



《写真1》4年，5年クラスのどっちを選ぶ？

《写真2》たし算にします？ひき算にします？

《写真3》これは5年生クラス。タイムも表示！

《写真4》カーソルが点滅します。答を入力！

★ベーマガ12月号のP．148の続き。ソルだーと言ってアッパーを1発。ゾシーだーと言って両うでをふりまわす。(岩手県盛岡市・八重樫恵11才)……【編：影だーと言ってはみんなで逃げ去る。影：それはゼービウス(全部ウソ？)。】

されます。1か2を選択すると，ヒキザン→1，タシザン→2の選択をせまられます。1か2を選択すると1回につき問題が五つ出ます。

回答は，分子，分母の順に入力します。答えのわからない人は，〝？〟を入力してください。正解が表示されます。

正解の分子が0の場合は，分母は1と入力してください。

なお，MZ－2000(1Z001)で使用するときは，G－RAM1，2，3が必要です。

分数計算のプログラム・リスト

```
10 REM ※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
       ※| < ﾌﾞﾝｽｳ ｹｲｻﾝ > G.RAM123     |※
20 REM ※├──────────────────────────────┤※
30 REM ※|   MZ2000 & MZ2200            |※
       ※| INPUT   By.Miyata Yoshitaka|※
40 REM ※└──────────────────────────────┘※
       ※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
       ※┌──────────────────────────────┐※

       ※| INPUT   S.59.10.16           |※

       ※※※※※※※※ [ MZ-1Z001    ] ※※※※※※※※
50 PRINT"®":CLR:TEMPO7
60 CURSOR1,2:PRINTSTRING$("■",39)
70 CURSOR12, 5:PRINT"ﾌﾞﾝｽｳﾉ ｹｲｻﾝ ﾚﾝｼｭｳ"
80 CURSOR1,21:PRINTSTRING$("※",39)
90 CURSOR12,10:PRINT"4ﾈﾝｾｲ────────→ 1"
100 CURSOR12,12:PRINT"5ﾈﾝｾｲ────────→ 2"
110 CURSOR12,16:INPUT"1 ﾏﾀﾊ 2ｦ ｵｽ ";A
120 IF(A<>1)*(A<>2) THEN GOTO90
130 CURSOR12,10:PRINT"ﾋｷｻﾞﾝ────────→ 1"
140 CURSOR12,12:PRINT"ﾀｼｻﾞﾝ────────→ 2"
150 CURSOR12,18:INPUT"1 ﾏﾀﾊ 2ｦ ｵｽ ";B
160 IF(B<>1)*(B<>2) THEN GOTO130
170 IFA=1 THEN PRINT"®"
180 IFA=2 THEN PRINT"®"
190 CURSOR30,24:PRINTCHR$(66)+CHR$(121)+CHR$(126)+CHR$(208)+CHR$(212)+CHR$(192)
200 SW=0 :DIM A(4),B(4),C(4),D(4),E$(4),E(4),F(4)
210 CURSOR4,22:PRINT "ｺﾀｴｶﾞ ﾜｶﾗﾅｲﾄｷﾊ ﾌﾞﾝｼﾆ < ? >ｦｲﾚﾙ"
220 CURSOR4,23:PRINT"ﾌﾞﾝｼｶﾞ 0ﾉﾄｷ ﾌﾞﾝﾎﾞﾊ1ﾆｽﾙ."
225 TI$="000000"
230 FOR I=0TO 4
240 A(I)=INT(RND(1)*10+1)
250 B(I)=INT(RND(1)*10+1)
260 IFB=1THEN C(I)=-INT(RND(1)*10+1):GOTO280
270 C(I)=INT(RND(1)*10)+1
280 IFA=2 THEND(I)=INT(RND(1)*10+1):GOTO300
290 D(I)=B(I)
300 G$=" ─── + ─── = ───"
305 H$="───"
310 CURSOR 3,I*4+2:PRINTG$
320 CURSOR 1,I*4+2:PRINT I+1;") "
330 CURSOR 4,I*4+1:PRINTA(I)
340 CURSOR 4,I*4+3:PRINTB(I)
350 CURSOR10,I*4+1:PRINTC(I)
360 CURSOR10,I*4+3:PRINTD(I)
370 CURSOR0,20:PRINTSTRING$("=",38)
380 CURSOR 17 ,I*4+1:INPUT"";E$(I)
390 IFE$(I)="?"GOTO 420
400 IFE$(I)<>"?"THEN E(I)=VAL(E$(I))
410 CURSOR17,I*4+3:INPUT"";F(I)
420 Z=B(I)*D(I):V=A(I)*D(I)+C(I)*B(I)
430 IFV=0 THEN Z=1:GOTO520
440 M=ABS(Z):N=ABS(V)
450 IFM<N THEN M=ABS(V):N=ABS(Z)
460 R=M-INT(M/N)*N
470 IFR=0GOTO 490
480 M=N:N=R:GOTO 460
490 GCM=N:Z=Z/GCM:V=V/GCM
500 IFZ*V>0 THEN Z=ABS(Z):V=ABS(V)
510 IFZ*V<0 THEN Z=ABS(Z):V=-ABS(V)
520 IFE$(I)<>"?"GOTO550
530 IF (E(I)= V)*(F(I)= Z) THEN 560
540 IFZ=1 THEN PRINT
550 IF (E(I)<>V)+(F(I)<>Z) THEN MUSIC"-G3-D3":SW=1:CURSOR29,I*4+1:PRINTV:PRINTT
AB(22);"ｾｲｶｲﾊ→ ";H$:PRINTTAB(29);Z:GOTO570
560 CURSOR22,I*4+2:PRINT"* ｾｲｶｲﾃﾞｽ! *": FORU=0TO7:OUT@245,U:MUSIC"+C0+E":NEXTU
570 NEXTI
575 T$=" ﾀｲﾑ="+MID$(TI$3,2)+"ﾌﾝ"+RIGHT$(TI$,2)+"ﾋﾞｮｳ"+ SPACE$(11)
580 CURSOR4,22:PRINT"ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ ? (Y/N)";SPACE$(16):PRINTT$
590 GET Y$:IFY$=""GOTO590
600 IFY$="Y"THENRUN
610 IFY$="N"THEN CURSOR4,22:PRINT" ﾏﾀ ｶﾞﾝﾊﾞﾛｳ !! ":END
```

★「僕はＰＣ－8801だ！」と，僕のパソピア７は思いこんでいる。(東京都八王子市・**八島信太郎13才**)……【**編**：私が編集長だ！**影**：私こそ編集長だ！**つぐ美**：誰もが編集長と思いこんでいる。**編集長**：私は影だ！**一同**：ん？】

PC-1500用

因数分解

根岸靖典&
鈴木真純



僕はこのプログラムのおかげで，計算問題ばかりのテストで92点という高得点をとることができました。ぜひ，みなさんも入力してください。しかし，このプログラムを友達にやらすと，みんなが高得点をとってしまうので，ひとりでやりましょう。

LET'S TRY！

はじめてトライする場合は，RUNしてください。それからは，DEF A で因数分解，S で2次方程式，D で連立方程式，F で1次関数です。

★因数分解

LEVEL　1or2で，1か2を選びます（1は標準，2はたすきがけ）。

答えは必ず，(2x+1)(3x−1)のようになります。この式の場合はa=2，b=1，c=3，d=−1と入力してください。つまり，(ax+b)(cx+d)となります。

★2次方程式

答えが，たとえばx=3，−4となったら，3のほうだけ入力してください。ようするに，正の数だけでよいのです。

★連立方程式

答えがわかったら，ENTER を押して答えを入力してください。

★1次関数　★

2点を通る直線の式を，求めてください。y=ax+bは，a，bの順で入力してください。

ほんとうはテスト形式にしたかったのですが，こんな形のプログラムになってしまいました。



《写真1》これであなたも計算名人？

因数分解のプログラム・リスト

```
 10:"A"RANDOM :Z$=
    "1D15170000"
 20:INPUT " Level
    1 or 2 ?";K:IF
    K<>1AND K<>2
    THEN 20
 30:A=1:C=1:IF K=1
    THEN 60
 40:A=RND 9:IF A/2
    <>INT (A/2)
    THEN 40
 50:C=RND 9:IF C/2
    <>INT (C/2)
    THEN 50
 60:B=RND 19-10:IF
    B/2=INT (B/2)
    THEN 60
 70:D=RND 19-10:IF
    D/2=INT (D/2)
    THEN 70
 80:F=A*D+B*C:E=A*
    C:G=B*D
 90:H$="":I$="":J$
    =""
100:H$=STR$ E:IF E
    =1LET H$=" "
110:IF SGN F=1LET
    I$="+"
120:IF SGN G=1LET
    J$="+"
130:WAIT 0:PRINT "
     ";H$;"x";:
    GPRINT Z$;
140:IF F<>0PRINT "
     ";I$;F;"x";
150:PRINT " ";J$;G
    ;"  ok! (Y)"
160:IF INKEY$ <>"Y
    "THEN 160
170:INPUT " a = ";
    L:INPUT " b =
    ";M:INPUT " c
    = ";N:INPUT "
    d = ";O
180:WAIT 64:IF (A=
    LAND B=MAND C=
    NAND D=O)OR (A
    =NAND B=OAND C
    =LAND D=M)BEEP
    2:PRINT " Good
     job":GOTO 20
190:PRINT " No goo
    d job":GOTO 13
    0
200:"S"RANDOM
210:X=RND 9:A=RND
    3:B=RND 9
220:C=-(A*X*X+B*X)
230:H$="":I$="":J$
    =""
240:H$=STR$ A:IF A
    =1LET H$=" "
250:I$=STR$ B:IF B
    =1LET I$=" "
260:IF SGN C=1LET
    J$="+"
270:WAIT 0:PRINT "
     ";H$;"x";:
    GPRINT Z$;:
    PRINT " +";I$;
    "x ";J$;C;" =
    0  ok! (Y)"
280:IF INKEY$ <>"Y
    "THEN 280
290:WAIT 64:INPUT
    " x = ";Y:IF X
    =YBEEP 2:PRINT
    " Nice & Good"
    :GOTO 210
300:PRINT " Think
    better":GOTO 2
    70
310:"D"RANDOM
320:A=RND 19-10:IF
    A=0THEN 320
330:C=RND 19-10:IF
    C=0THEN 330
340:B=RND 9:D=RND
    9:X=RND 19-10:
    Y=RND 19-10
350:IF A/C=B/DTHEN
    320
360:L=A*X+B*Y:M=C*
    X+D*Y
370:WAIT :PRINT A;
    "x+";B;"y=";L;
    " :";C;"x+";D;
    "y=";M
380:INPUT " x = ";
    O:INPUT " y =
    ";P
390:WAIT 16:IF X=O
    AND Y=PLET H$=
    " Nice answer"
    :FOR I=1TO 12:
    BEEP 1:PRINT
    MID$ (H$, 1, I):
    NEXT I:GOTO 32
    0
400:H$=" No good a
    nswer":FOR I=1
    TO 15:BEEP 1:
    PRINT MID$ (H$
    , 1, I):NEXT I:
    GOTO 370
410:"F"RANDOM
420:O=RND 12-6:IF
    O=0THEN 420
430:P=RND 19-10
440:X=RND 19-10:U=
    RND 19-10:Y=O*
    X+P:W=O*U+P
450:IF X=UTHEN 440
460:WAIT :PRINT "(
    ";X;" ,";Y;" )
     (";U;" ,";W;"
     )"
470:INPUT " a = ";
    Q:INPUT " b =
    ";R
480:WAIT 128:IF O=
    QAND P=RBEEP 2
    :PRINT "You ar
    e better than
    Kage":GOTO 420
490:BEEP 1:PRINT "
    AHO AHO AHO":
    GOTO 460
```


★ウチのインコは，ゼビウスでやられたときの音のマネがウマイ！そのインコはもうこの世にいない(ウマかった！)。(青森市・工藤浩人13才)……【つぐ美：まあ，カワイソ～といいながらフライドチキンをムシャムシャ。】

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

ACTIVISION®
世界で選びぬかれたコンピュータゲームソフト、アクティビジョン。

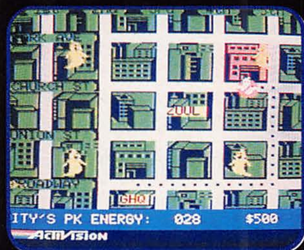
CASSETTE TAPE
MSX (32K)
解説書付 ￥4,800

MSXでゴーストバスターズが大活躍！
——この冬、HOTな戦いが始まる——

GHOSTBUSTERS

Designed By David Crane

この興奮、この面白さをまだ知らないきみ！きみのまわりでは熱い闘いが、すでに始まっているぞ。話題の映画『ゴーストバスターズ』をアクティビジョンがいちはやくゲーム化したのだ。自分の資金にあわせてお化け退治の装備を選び、街に棲みついた無数のゴーストを捕え、最後にはマシュマロマンと対決するのだ。おまけに、テーマ曲にのって軽快にプレイできるぞ。







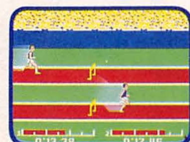
注意：この画面写真はアメリカ仕様のため実際の作品と異るところがあります。

ROM CARTRIDGE
MSX
解説書付〈各〉￥4,800

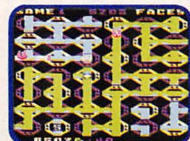
アクティビジョン・ラインアップ



ヒーロー
Designed By John Van Ryzin
火山の噴火で抗夫たちが鉱山に閉じこめられてしまった。さあ、一刻も早く彼らを救え!!



デカスロン
Designed By David Crane
10種目もの陸上競技を競い、その総合得点で優勝を争う苛酷なオリンピック競技だ。



ゼンジー
Designed By Matthew Hubbard
エレメントを回転させ、生命の源から送られてくるエネルギーをすべての道に流せ。



ピットフォール
Designed By David Crane
落し穴があったり、ワニ等のいるジャングルの中をあなたはどこまで進んでいけるか？



ビームライダー
Designed By David Rolfe
次々と現れる敵の攻撃をかわし、レーザーラリアットで攻撃する宇宙的ウォーゲーム。



キーストンケーパーズ
Designed By Garry Kitchen
様々な障害を避けながら、デパートの中に侵入した泥棒をとっつかまえろ！



リバーレイド
Designed By Carol Shaw
川を支配している敵軍の攻撃を避け、敵を粉砕し、橋を破壊し、川を占領せよ。

ユーザーズクラブ


——会員募集中——
詳しくは166ページのPONYCA広告をご覧下さい。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA

株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741 広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741




GROW UP YOUR PLAY & BUSINESS SENSE

遊びをせんとや生まれけむ…



NAPOLÉON
ナポレオン
FM-7シリーズ　テープ版￥4,000

戦略・戦術・かけひき・探りあい…カードゲームナポレオンのおもしろさをパッケージしたびっくりソフト。実戦さながらのアタマの勝負——君はみごとナポレオンになってみせるか？



対局将棋 将棋名人
PC-8801・MKII　テープ版￥3,800　5″2D版￥4,800
PC-9801　2DD版￥4,800
MZ-1500　QD版￥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX 3.5″2D版￥5,800

これぞ将棋ソフトの決定版。マシンの思考速度もグッとアップでイライラ解消。君のレベルにあわせて駒落としも可能な将棋名人と知力の闘い——こいつは手強い。



HANAFUDA ORYU
花札お竜
PC-8801・MKII　テープ版￥3,800

この刺激がたまらない。コンピューターお竜に頭と度胸でいざ勝負。五光や花見、猪鹿蝶と、知恵をしぼって役づくり。時間制限一本勝負、片肌脱ぎのお竜姐さんは、少しばかり手強いぞ。



PROTECTOR
プロテクター
PC-8801・MKII　テープ版￥3,800　5″2D版￥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX 3.5″2D版￥5,800

宇宙暦1037、銀河連邦はゼンダー帝国軍の侵略をうけ、滅亡の危機に直面していた。君は最新鋭宇宙戦闘機アースファイターに乗りこみ、人類最後の防衛ラインを死守することになる。

おすすめ悠々ビジネスソフト。

●データは「読む」時代から「見る」時代へ

グラフエース98
NEC PC−9801・9801F2　￥29,800

- ビジュアル効果満点。6種類13パターンのグラフ作成が可能。
- 入力は対話式。命令はファンクションキーを押すだけの簡単操作。
- カナ文字変換により、漢字コメントが可能。
- プロッタに各グラフ・漢字がそのまま出力可能。
- 使用できるプロッタ,プリンタも豊富。

●デザイン自由自在、らくらく操作。多様な業種に即対応。

漢字パーソナルCADエース
NEC PC−9801・9801F2　￥58,000

- 画面上に作画した線図をそのままプロッタに出力可能。
- アダプタなしでJIS第1水準の漢字書きが可能。
- 円・半円・円弧・四角形・各種線分はもちろん、拡大縮少・移動回転・消去も簡単。
- 任意の図形・文字・文章などのパターン登録が可能。
- 円グラフ・二重円グラフ・縦,横帯グラフ・縦,横棒グラフなど多岐にわたるグラフ機能。
- 125色の標準登録や色パターン登録機能,自動再生機能,データのベーシック変換機能など豊富な多機能。



Apollo Technica
ソフトプロ株式会社・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL06(363)1221

自慢するんだ、

父さん、わかってくれるだろ。頭も普通。スポーツも普通。そんな僕だって、最新のゲームを持っていれば、あの子の気をひけるかもしれないんだ。だから、ね、

お願い。

デゼニワールド

フロリダのディズニーワールドが、なんと名古屋でデゼニワールドになってしまったのだ。そのスケールの大きさ！迫力！これまでのアドベンチャーゲームの面白さをすべて集めたこのゲームは、みんなの期待にドーンと応えるよ。

近日発売予定

みんなにね。



デゼニランド

5つのパビリオンのどこかに隠されている秘宝「三月磨臼（ミツキマウス）」。さあ、キミは何日で見つけだせるかな。



サラダの国のトマト姫

キュートなトマト姫を助け出して、反乱軍を勝利に導こう。

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-1500	FM-7	S-1	MSX
デゼニワールド	T				1月		1月				
	FD				1月	1月	1月				
デゼニランド	T	○		○	○		○		○	○	○
	FD		●		●	●	●	▲ QD	●		
サラダの国のトマト姫	T	○		○	○		○		○	○	
	FD				●	●	●	▲ QD	●		

TAPE版 ¥4,800　FD版 ¥6,800　QD版 デゼニランド ¥5,000　サラダの国のトマト姫 ¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ときどき

任天堂のゴルフ

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**

STROKE PLAY
OUT 1 WIND 14m
357m
PAR 4 SCORE 0
SHOT ±0
1・0
CLUB 1W

本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

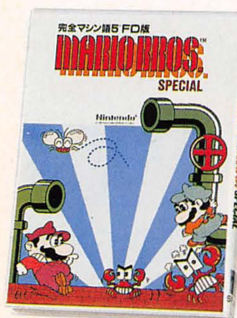
近日発売予定

任天堂のピンボール

HI SCORE
PLAYER 1
PLAYER 2
BALL
Nintendo

ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ

貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズ スペシャル
敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



パンチボール マリオブラザーズ
カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



ドンキーコング3 大逆襲
ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし!スタンリー。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801 MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のゴルフ	T				12月		12月					¥4,000
	FD				1月	1月	1月					¥6,800
任天堂の ヒンボール	T				1月		1月					¥4,000
	FD				1月	2月	2月					¥6,800
マリオブラザーズ スペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
ハンチボール マリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●			●		¥5,800
ドンキーコング3 大逆襲	T											¥3,600
	FD	1月			●		●					¥5,800

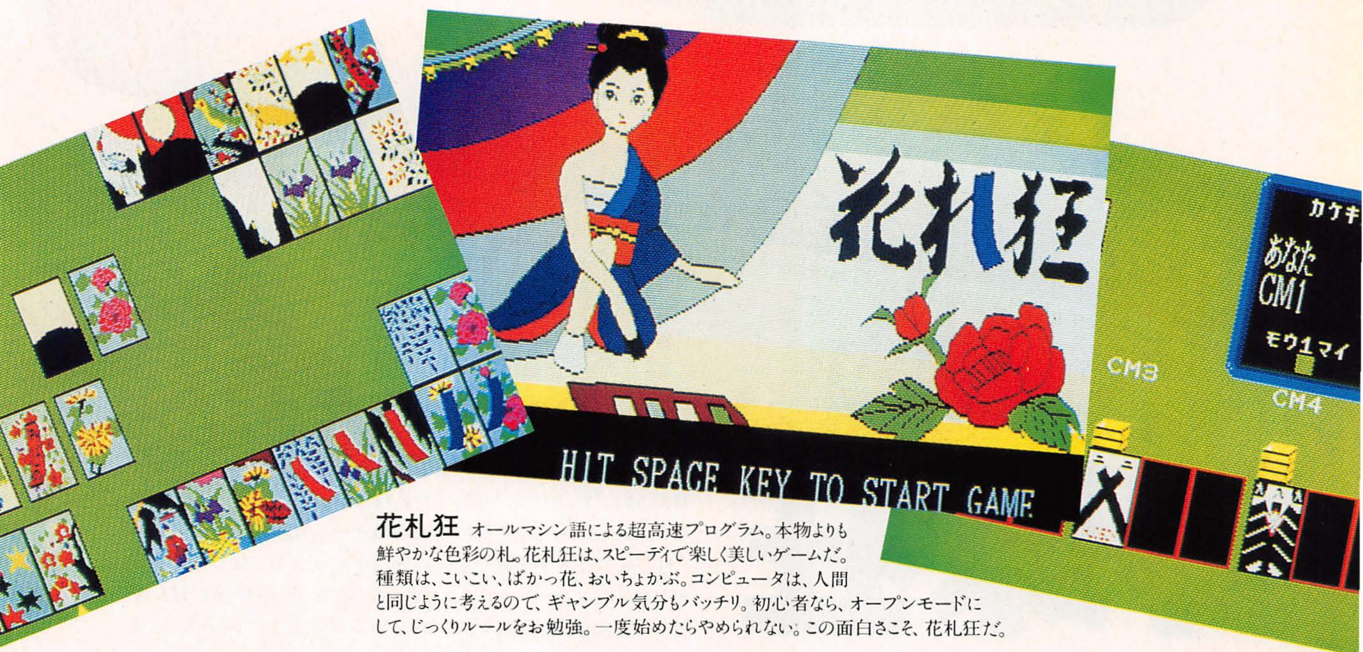


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

トランプ狂 トランプ狂は、5種類のゲームが自由に選べる興奮ソフトだ。まずは、カジノでブラックジャックとファイブカードポーカー。お次は、アメリカで流行中のジンラミー。マージャンによく似た楽しいゲームだ。コンピュータと記憶力を競う神経衰弱、反射神経を競うスピードゲームも面白い。
ポーカーフェイスだけど、人間のように考え、行動するコンピュータ。君も、きっとトランプ狂の虜になるぞ。

狂うのは、どっち。

面白さではひけをとらない、純日本風〝花札狂〟と西洋風〝トランプ狂〟。さあ、キミはどっちに夢中？



花札狂 オールマシン語による超高速プログラム。本物よりも鮮やかな色彩の札。花札狂は、スピーディで楽しく美しいゲームだ。種類は、こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。コンピュータは、人間と同じように考えるので、ギャンブル気分もバッチリ。初心者なら、オープンモードにして、じっくりルールをお勉強。一度始めたらやめられない。この面白さこそ、花札狂だ。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

		X-1	PC-8801 PC-8801mkII	PC-9801F	MZ-22	FM-7
トランプ狂	T	○	○			
	FD	●	●			
花札狂	T	○	○		○	○
	FD		●	●		

TAPE版 ¥4,000　FD版 ¥6,800

うちは、ゲームセンターじゃないんだぞ。



キミのパソコンにつなぐのは、コレだ。

JOYCARD

困ったものが、新発売!

「好きなことばかりやって」なんて、親父は文句を言うけれど。パソコンに〈JOY CARD〉をつないだ途端、部屋はゲームセンター感覚になってしまうんだ。ゲームに集中できる! 画面と一体になれる! だから、腕も上がる! こんなに面白いもの、近所の子どもたちにやるなって、無理だよ、ホント。 **ハドソンだから、な、なんと2,500円!!**

■対応機種

●MSX機種　●PC6001・MKII (NEC)　●HXシリーズ(東芝)　●X1シリーズ(シャープ)　●MLシリーズ(三菱)　●MBシリーズ(日立)　●コモドール全モデル　●YISシリーズ(ヤマハ)

●SC-3000・SC-3000H(セガ)　●MPC-10(WAVY-10)(サンヨー)　●HCシリーズ(ビクター)　●CFシリーズ(松下)　●PAXONシリーズ(ゼネラル)　●V-10シリーズ(キャノン)　●HBシリーズ・SMC-777(ソニー)　●PXシリーズ(パイオニア)　●FM-Xシリーズ(富士通)　●その他



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

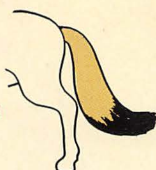


■**PC**ファンには
5インチDISK：¥6,800
PC-8801
PC-8801 mk II
TAPE：¥4,800
PC-8801
5インチDISK：¥7,200
（バルダーダッシュのみ）
PC-9801(2D)
PC-9801E(2D)
PC-9801F(2DD)

■**FM**ファンには
5インチDISK：¥6,800
FM-7
FM-8
FM-NEW 7
3.5インチDISK：¥6,800
FM-77
TAPE：¥4,800
FM-7

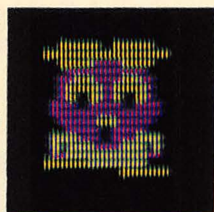
■**X1**ファンへ
5インチDISK：¥6,800
TAPE：¥4,800
X1
X1C
X1 TURBO

衝撃的デビュー



注③

かわいい



の

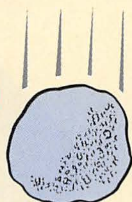
注⑤

さらに



と

おなじみの



や

注⑥

世界を作り☑。

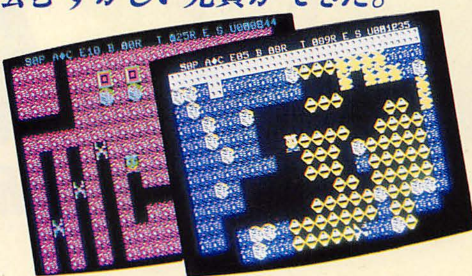
新登場 好評発売中

チャンピオン バルダーダッシュ

CHAMPION BOULDER DASH™

バルダーダッシュに、滅法むずかしい兄貴ができた。

すでにバルダーダッシュをクリアしたキミも。ゲームの天才を公言してはばからないキミも。さあ、どうする。チャンピオンバルダーダッシュは、並の腕では歯がたたない。なにしろダイヤモンドを取ろうにもかんじんのダイヤが、画面にないのだから。こんな難度10クラスのシーンが続々あるのだからゾクゾク。



注1▼オリジナリティあふれたアメリカン・ゲームを提供する会社。
注2▼岩は上から下に落ちるという引力の法則にもとずいたゲーム。
注3▼クリクリした目がかわいい主人公のロック・フォードちゃん。
注4▼問題のダイヤモンド。ゴロゴロあるときも、ないときもある。
注5▼噂のニュー・ゲーム。とにかくむずかしい。やる価値がある。
注6▼用心しないとこの岩石が頭上に落ちてきて、一巻のおしまい。
注7▼これがファイヤー・フライ。しつこく追いかけてくるからね。
注8▼ダイヤを守っているバタフライ。これもまたしつこいのです。

熱望のX1版新発売！

おまたせのFM版、ついに完成！

MINER 2049er™
マイナー2049

2つのおもしろさが楽しめる、アドベンチャー・アクション。



PC-8801, 8801mk II
FM-7(DISK & TAPE), 8, NEW 7, 77
X1, X1C, X1 TURBO(DISK & TAPE)

AZTEC™
アズテック



アップルの名作リアルタイム・アドベンチャー。地下の宝を探し生還せよ。

PC-8801, 8801mk II
FM-7, 8, NEW 7, 77
X1(DISK & TAPE：2月発売予定)

the HEIST™
ハイスト

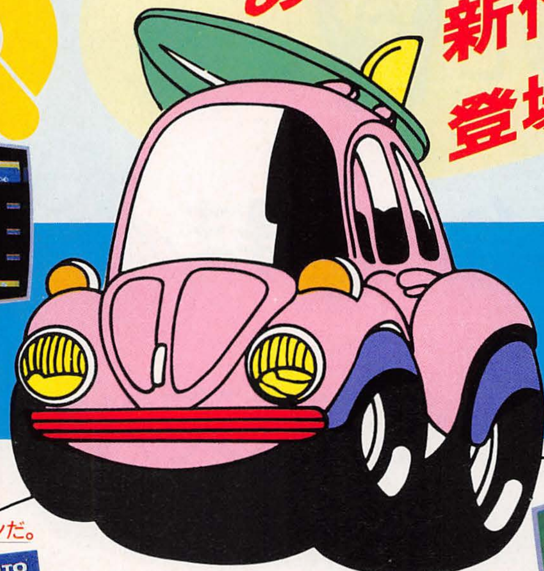


ゲームだけに許された危険な行為。あなたの腕前のみせどころです。

PC-8801, 8801mk II
FM-7, 8, NEW 7, 77

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

MSXがよろこんだ。あのタイトーから、新作ゲーム登場。





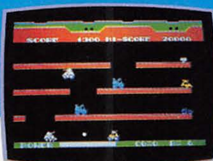
■おしゃれなビートル。ひたすら建設的です。

チョロQ

チョロQ 新発売
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）



キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。パーツはシャーシ、チョロQゼンマイ、ボディの順に落します。フロアの移動は助走をつけてタイミング良くジャンプ。技術がともなわない人のためのパターン捜しもできます。



■シンプルな神秘。この興奮度にガ・ク・ゼ・ンだ。

ザイゾログ

ザイゾログ 新発売
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）

妖しい光を放つクライムゾのエネルギーを吸収するザイゾンと、それを邪魔するデオタム。フェアリス星に生まれた2つの新生命体がくり拡げる生存競争。ザイゾンのコントロールには慣性が付加され、起伏のあるフィールドを移動するにはテクニックが要求される。興奮の20画面。





■ダンペぬけの方、ウップンばらしにイッパーツ!!

雀フレンド



新発売
雀フレンド
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）

ツモやまが立体的に見える画期的なマージャンソフト。ルールはクイタン、後づけあり。ポン、チー、カン、リーチ、ロンの操作はファンクションキーによるダイレクト選択。あがりはシバ棒までキッチリ計算します。満貫以上の役は大きく見やすい日本語表示をする充実の機能。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5"FD版）
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円
●PC-6001mk II（カセット版のみ）

でました。MSX
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）
※MSXは全8画面。

■フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。

Chack'n Pop™

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!







■歩兵のつらさが身にしみる。ここは戦場、自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5"FD版）
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円（カセット版）
●PC-6001mk II 6601

定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）
●MZ-1500（QD版）

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。

資料請求券 BM 2

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761代
●For oversea's inquiries, send telex ; 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます

4大新作 1月下旬 新発売！

エルドラド伝奇
槙村アドベンチャー

★待望の槙村アドベンチャー堂々完成★
●アニメーショングラフィックで迫る幻想の110画面●



機種■〔テープ版〕FM-7全シリーズ・¥4,800
■〔5インチディスク版(2枚組)〕FM-7、FM-NEW7…………………¥7,800

アキラを殺したのは誰だ!?ホシコを誘かいした目的は!?君はアキラの残したビデオを手掛りに、アマゾンの奥地に存在するという黄金の都エルドラドへ向った。味方か!?迫り来る怪獣達との死闘。ホシコを救出し、秘境エルドラドに眠る膨大な黄金を手に入れられるか。それは、すべて君の活躍にかかっている。獣の咆哮する大アマゾンで繰り広げられる大冒険スペクタクルアドベンチャー!!
作者……槙村ただし



TOKYO ナンパストリート
人工知能型シュミレーションゲーム

★遂に出た！待望のナンパシュミレーション!!★
●女の子のくどき方教えます●

機種■〔テープ版〕FM-7、FM-77、FM-NEW7…………¥4,800
■〔5インチディスク版〕FM-7、FM-NEW………¥6,400

「ヘイ、彼女！ディスコ行かない？」「イヤ！」一度、ことわられたぐらいで、メゲチャだめ。押しに押してディスコイン成功。会話で相手の性格をじっくり研究。おっと！ボディタッチはまだ早いぞ!!あせりは禁物。さあ、彼女ものってきたぞ。次はどこへ誘う？海・公園それとも一気にラブホテル？女性心理学文献を読破し、作者自身の体験から割り出した50人の女の子心理をプログラム化に成功。特定の彼女とデートできるデートモード付の親切設計。君はこれでプレイボーイになれる！
作者……関野ひかる

優秀 第３回ゲームホビープログラムコンテスト



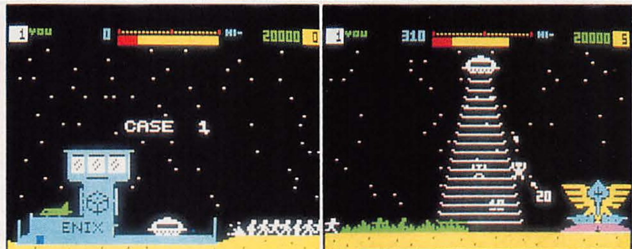


ザクサス
スクロール型リアルアクションゲーム

入選 第３回ゲームホビープログラムコンテスト

機種■〔テープ版〕PC-8001<32K>、PC-8001mkII、PC-8801 PC-8801mkII…………………………¥3,800

「脱走兵だ!!」 ザクサス 、緊急発進！草むらに身を隠す兵士。必死に川を泳ぎ、逃げる兵士。そして、林から攻撃してくる兵士。上昇・下降・左右旋回で、敵の攻撃をかわしトラクター・ビームで脱走兵を引き上げろ。「あっ！エネルギーがない!!」急速で帰還せよ。脱走兵の逃走心理と ザクサス の動きは、リアル度抜群。ゲームスタートから息もつかせぬ緊張感に圧倒されっぱなし。スカイアクションゲームの傑作登場!!
作者……宮田康宏



敵兵：脱走の瞬間
トラクタービーム：脱走兵を引き上げる
デス・フォール基地：脱走兵はここを目標に逃げる

Dr.スランプ 走れ！せんべいさん
スクロール型コミックアクションゲーム

最優秀 少年ジャンプアイデアコンテスト

機種■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ…………………¥3,800

アラレちゃんのテーマソングをバックに、ペンギン村の住民総出演！

「走れや、走れ！センベイさん!!」走るスピードによって、タコは上がったり下がったり。カラスや電線にひっかからないように、走るスピードを変えるセンベイさん。しつこいカラスは光線銃で撃退。おっと、今度は地面にウンチや落し穴。ジャンプ一番、危機脱出。空と地面の障害物の連続にセンベイさんはもう大変。自分を敵から守るのではなく、タコを守ると今迄にない発想がなんとも新鮮。少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品・待望のゲーム化!!
作者……後藤貴士 ©集英社 鳥山明



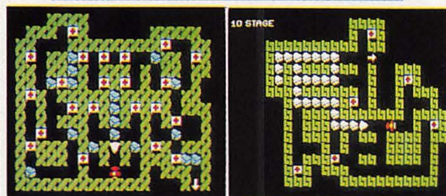
たこ：走るスピードで高さが変わる
落し穴：ジャンプで跳びこす
光線銃：カラスを撃退

販売元  株式会社 小西六エニックス
発行元  株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4251

第3回ゲームホビープログラムコンテスト第1弾

優秀 人気爆発　優秀 話題集中　入選

頭脳4989



超思考型新頭脳挑戦ゲーム

発売早々、爆発的反響!!

おもしろ度	★★★★★
難易度	★★★★★
熱中度	★★★★★
話題度	★★★★★
アイデア度	★★★★★

〔総評〕やればやる程、味わいのでるゲームだ。とにかく巧妙なトリックには驚くばかり。

何面が解けた！フェイント飛行のテクニックを解明した！などの称賛の電話が殺倒。

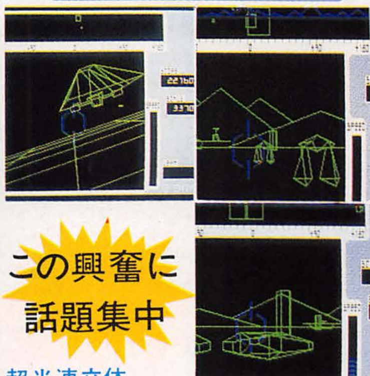
コンストラクションセット付

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、X1全シリーズ、PC-6001、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR ……… ¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII …………………… ¥6,400

君の任務はエミー号を操り、全ての旗を取って矢印(➡)の 方向に脱出することだ。50画面に仕掛けられた300数種の罠！ニュータイプパズルゲームの決定版。

作者……大橋一雄

ブルーフォックス



超光速立体
マルチエキサイティングゲーム

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ‥ ¥4,800

マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシュミレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンに早くも話題沸騰！クライマックスで待ち受けているド迫力の超巨大要塞空母。数々の新アイデアと大幅にアップしたゲームのおもしろさで、3Dゲームのイメージを一新させた超大作。

作者……武部暁昌

アゲイン



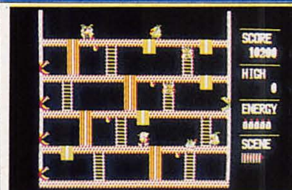
ロールプレイングアドベンチャー

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、FM-7、FM-NEW7 ……… ¥5,800

ランダムハウス開発超高速グラフィックルーチンで展開する200画面。ロールプレイング・シュミレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。バラエティに富んだ7つの物語！これを完成させた君の運命は……!?

作者……山口祐平　©ランダムハウス

アラレのジャンプアップ
コミック思考型反射ゲーム



■〔テープ版〕PC-8001mkII‥‥ ¥3,600

少年ジャンプアイデアコンテスト優秀作品
各面の抜群のアイデアとキャラクターのかわいさは最高。

作者……芸夢狂人　©集英社　鳥山 明1984

マジックガーデン
アニメーションリアルタイムゲーム



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII ……………… ¥3,600
■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII(コンストラクションセット付) ………………… ¥5,600

アニメーションゲームの決定版

作者……日高 徹

アルフォス
スーパーエキサイティングゲーム

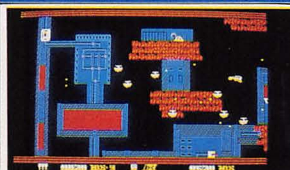


■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、パソピア7 ………… ¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII ……………… ¥6,800

PC-8801版"ゼビウス"
森田和郎氏の永遠のベストセラー。

作者……森田和郎

スウォーム
スペースファンタジー反射ゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ ………………… ¥3,600

5段階スクロールのスペース・ウォーズ
20種以上の個性あるキャラクターが君を幻想的スペース・ウォーズへ。

作者…… 関洋介

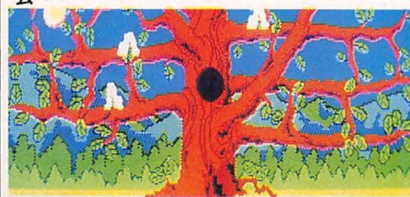
PC-9801シリーズ新発売

ニュートロン
アクションゲーム　ファンタジー思考型

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ ¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII ………………… ¥6,800

ドアドアを超えたアクションゲーム
朝昼夜と刻々と変化するグラフィックの美しさと、画面ごとに変わるコミカルなキャラクターの動きでパソコンゲームのイメージを一新。

作者……中村光一



ドア ドアmkII
ファンタジー思考型反射ゲーム

■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII、PC-6601(50面＋50面)B面★PC-6001<32K>(20面＋20面) ‥‥ ¥3,800

新エイリアン登場、ゲーム内容一新
ミリオンセラー爆進中のドアドアをPC-6001シリーズ用に新しくグレイドアップ。新エイリアンやBGMの出来はもう最高。人気の秘密は可愛いキャラクターと思考性。

作者……中村光一



ドア ドア
ファンタジー思考型反射ゲーム

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000 …… ¥3,800
■〔5″ディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII ……………… ¥5,800
■〔3.5″ディスク版〕FM-77 …… ¥5,400

ドアドアはパソコンゲームの代名詞
驚異のミリオンセラー街道爆進中。ドアドアのおもしろさは永遠に不滅です。

作者……中村光一



お詫び

1月号広告掲載のポーリーの商品化に際し、当商品が他社販売予定商品と類似しており、オリジナル性に欠けるという理由にて入選を取消しし、当商品の発売も中止しましたことをここに訂正ならびにお詫びいたします。

おもしろ満載ヒット作

ガムボール

マルチアクションゲーム

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………¥6,800

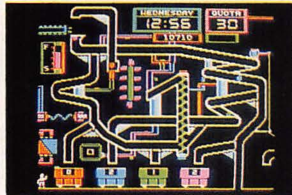
「危い！赤いボールが緑のトロッコに!!」「おっと、今度は腐ったボールだ！」ハラハラ・ドキドキ！トロッコは右へ左へ大忙し。失敗すれば工場長が怒ってトロッコをひっくり返しに来る。アメリカ話題のマルチアクションゲームの決定版が日本上陸！

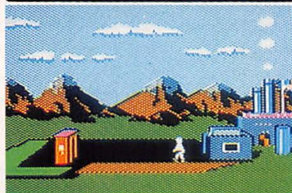
作者……Robert Cook

Licensed from Broderbund

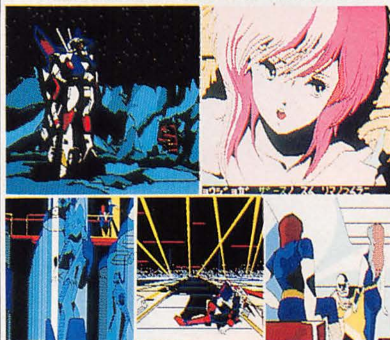
★話題騒然!! ブローダーバンド新作登場★

★アメリカ話題のアップル移植版★





ザース



本格アニメサスペンスアドベンチャー

SFサスペンスアニメ不朽の名作

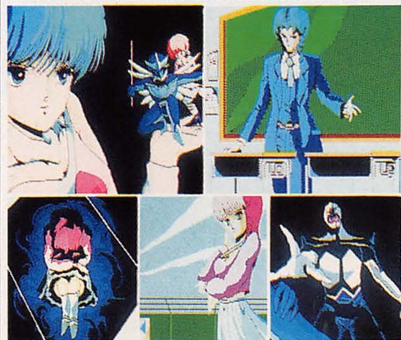
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ‥¥3,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7…………¥5,800

再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。

作者……スタジオ・ジャンドラ

ウィングマン



ヒーローコミックアドベンチャー

少年ジャンプアイデアコンテスト優秀作品

■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………¥5,800

プロの描いた美しい画面と巧みなストーリー構成。ウィングマンとキータクラーとの熾烈な闘い。紛失したドリムノートのゆくえは？敵の巧妙な策略に舞台は異次元都市ポドリムスへ。

作者……TAM・TAM ©集英社 桂正和

グッツン

2人3脚型反射ゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………………¥3,600

思考型スクロールゲームの決定版

仲良し2人の兄弟が高速エレベーターに乗って大活躍。

作者……加藤工明

からくり忍法

冒険活劇反射ゲーム



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………¥3,600

迷路を組み合せた新思考型反射ゲーム

このカラクリ屋敷を突破できるか。

作者… 中沢 毅

ファンファン・ニューファンファン

思考型スーパーマルチ反射ゲーム



■ファンファン★〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001(32K)、PC-8001mkII……………………¥3,800

■ニューファンファン★〔テープ版〕PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR…………¥3,800

128画面数のアイデア抜群ゲーム

風力学をシュミレートしたハイテクゲーム。

作者……宮田康宏

No.1ゴルフ

3Dゴルフシュミレーションゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………………¥3,600

君もこれでNo.1ゴルファー

世界著名のゴルフ場を集大成した3次元ゴルフの最高峰。

作者……村守将志

Dr.スランプ バブル大作戦

全方向スクロール リアルタイムゲーム

■〔テープ版〕PC-6001mkII、PC-6601、PC-6001mkIISR、PC-6601SR……………………¥3,600

少年ジャンプアイデアコンテスト優秀作品

全方向スクロールで大空を自由自在。シャボン玉からシャボン玉へ、ガッチャンのコミカルジャンプに大爆笑。豊富なキャラクター、斬新なアイデア。リアルタイムゲームにメルヘンを注ぎ込んだ快心作。

作者……岡本耕治 ©集英社 鳥山明



暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……………………¥3,800

460画面の巨編！ ヒットチャート急上昇!!

超高速グラフィックで繰り広げられる壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。登場人物との会話はユーモア一杯。

君は新世界を創造できるか!?

作者……山口祐平



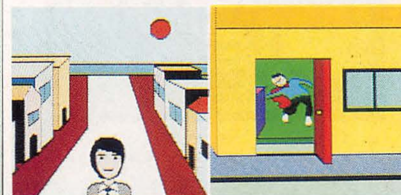
ポートピア連続殺人事件

サスペンスアドベンチャー

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001mkII、PC-6001(32K)、PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ…………¥3,600

只今人気絶頂の本格サスペンスドラマ 君にこの事件の解明をまかせる。港神戸を発端に次々に起こる殺人事件。ナゾはナゾを呼び意外などんでん返しに「ドキッ!!」

作者……堀井雄二



販売元 株式会社 小西六エニックス　発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4251

新分野 アクティブロールプレイングゲーム登場



アクションゲームのリアルタイム処理に、ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

Active Role-Playing Game



PC-8801/mkII 5FD版………… ¥6,800 絶賛発売中
X-1/C テープ版………… ¥4,800 新 発 売
X-1TURBO 5FD版………… ¥6,800 発 売 予 定

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……………………無論！
★64Kフルメモリー、オールマシン語……………………勿論！
★一括ロード、アクセス無し……………………当然！
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。

LEGENDS OF HYDLIDE IN FAIRYLAND…………(ハイド ライドの伝説)

美しい王国"フェアリーランド"は3つの宝石があることで王国の平和は保たれていました。ある日悪しき者によってその宝石は持ち去られてしまい、王国は退廃し、遂に神話伝説最強の悪魔"バラリス"によって王国は滅ぼされ、王家の次女も魔力で妖精にされてしまった。この悪魔の仕業に耐えかねた若者ジムは、王国再建のために、たった1人で怪物たちに挑戦していった。

X-1 C





PC8801 mkII







もう画面数なんて関係ない！

ゲームをしながらコンストラクション



上の4匹の怪物たちは下への出口はない。
左下のミイラ男は完全密閉したので高得点。

パラノイア88

PC-8801/mkII
5FD版………… ¥6,800
テープ版………… ¥4,000

- 頭を使って迷路を変更し、ミイラ男を封じ込め、ピラミッドの秘宝を探せ。
- もちろん初期画面作成エディターも付いていて、簡単に変更できます。(5FD版のみ)

3Dゴルフシミュレーション

スーパーバージョン

PC-6001mkII/6601/SR、テープ版 ¥4,000 近日発売
PC-6601、3.5"1D版 ¥6,800 近日発売
PC-6601SR、3.5"1DD版 ¥6,800 近日発売
PC-9801F、5"2DD版 ¥6,800 絶賛発売中
IBM・JX、3.5"2DD版 ¥6,800 絶賛発売中
FM-77、3.5FD版 ¥6,800 絶賛発売中
MZ1500、QD版 ¥4,000 絶賛発売中
日立S1、テープ版 ¥4,000 絶賛発売中



ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&Eマガジン No.4 発行中

特集●T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集 ●テラ4001、ハイドライド

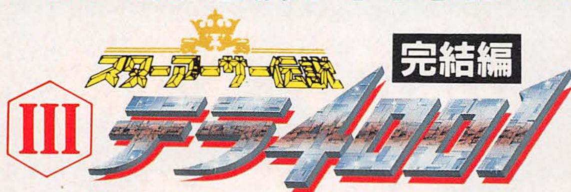
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集!!
特典 1) T&E SOFTユーザーズクラブ会員の発行。
2) T&Eマガジンの無料送付(年4回)
3) T&E SOFTカタログの無料送付(年2~3回)
4) 新製品情報の発行(隔月)
5) オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
6) 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。

デザイン一新

(三ツ折6ページ)
カタログNo.3ができました。

高速3-Dピクチャーエディターによる組合せ画面方式

キャラクターは20種類以上！しかも同じ場所に格好で登場する不自然さはもうありません。





1年間温めたT&Eの技術と創造をここに結集.!!

★新開発の高速3-Dピクチャーエディター。
中間色を含む1枚の画面を拡大・縮小・3次元回転させて描ける他に、描いた何枚かの画面の組合せも自由にできます。

★人物は背景から独立し、ゲーム進行に合わせて、異なる場所に大きさ、向きを変えて出現。

★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
3-Dピクチャーエディターによる組合せ画面方式により、少ないメモリで多種多様の画面を持てるため、ストーリー展開の幅も広がっています。

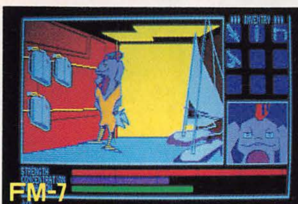
★リアルタイムシーンは、ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター（残念ながら、ストーリーの展開上内容は公開できません）。

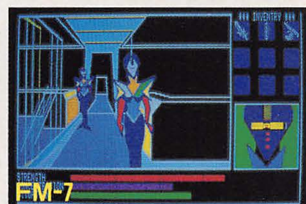
★ロールプレイングゲームの要素も加え、シーン1（カセット1）だけでも60以上の地区（画面）を自由に移動できます。 テープ版でも、1シーン分は1括ロードになっています。

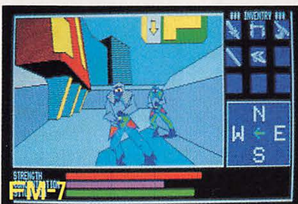
㊟PC-6001mkII/6601版は、3-Dピクチャーエディターは使用していませんが、新開発の高速グラフィックエディターにより、一画面表示スピードが暗黒星雲の2倍になりました。3-Dシミュレーターは疑似3Dになっています。

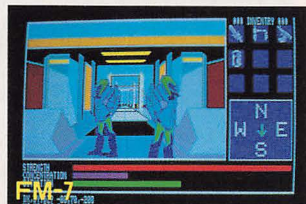












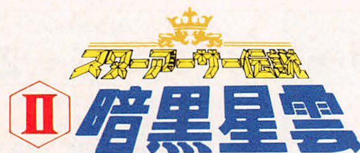
暗黒星雲より1年、舞台はテラへ

今、銀河最後の攻防が始まる！

遂にクラプトンIIは、ジャミルの本星の引力圏へ突入した。
しかし、中枢コンピューター"テス"が大気圏進入コースをプログラムした直後、ジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けた。進入コースをはずれたクラプトンIIは焼けただれながら落下して行った。

スターアーサー伝説ストーリーブック付

FM-7/NEW7/77、テープ(3本)版	¥4,800	絶賛発売中
FM-7/NEW7/77、5FD版	¥6,800	絶賛発売中
FM-77、3.5FD版	¥6,800	絶賛発売中
PC-6001mkII/6601/SR、テープ(3本)版	¥4,800	絶賛発売中
PC-6601、3.5″1D版	¥6,800	絶賛発売中
PC-6601SR、3.5″1DD版	¥6,800	新発売



FM-77 3.5FD版 ¥6,800

PC-6001mkII/6601/SR
テープ3本組……………… ¥4,800
PC-8801/mkII
5FD版……………………… ¥6,800
FM-7/NEW7/77
テープ3本組 ¥4,800、5FD版 ¥6,800



FM-77 3.5FD版 ¥6,800

5FD版……………………… ¥6,800
FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII
テープ版(3本組)…………… ¥4,800
FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII、PC-6001mkII/6601、X-1/C/Turbo、S-1

スターアーサー伝説III「テラ4001」用に新たに開発された高速の

スーパーグラフィックエディター

PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR	テープ版	¥4,000
PC-6601	3.5″1D版	¥6,800

詳細取扱い説明書およびアドベンチャーゲーム製作㊙テクニック集付き！

作画に必要なすべての機能を備えています。中間色のグラフィック命令(PAINT、BOXFULL)は特に強化されており、BASICコマンドに比べて画面ペイントは40倍（2.5秒)、画面ボックスフルは3.5倍(1秒)で塗り終ります。



製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

マガジン No.4請求券 ベーマガ2

カタログ No.3請求券 ベーマガ2

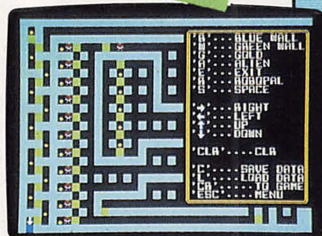
※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300用プラス)
★T&EマガジンNo.4ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、この頁の請求券をお送りください。
★T&E SOFTの新しいカタログ(No.3)ができました。ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。

劇的遊戯

ガニスターをやっつけて、金塊を捜せ！驚異の高速3D・MAZE・GAME

ロボ・パルの大冒険





PC-8801(mkⅡ),X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥4,800　5"FD ¥6,000

金塊を集めながらロボ・パルが3次元立体迷路を大冒険。それをさえぎる不死身の怪物ガニスター。襲ってきたらビーム光線で床に穴をあけて、落っことせ！緑色の壁も要注意！—自分でもオリジナル迷路が作れます。

㊟このプログラムは、パソコン・シミュレーション・ロボット「ロボ・パル」との連動はできません。

MSV 機動戦士ガンダム ジェットストリームアタック



ガンダムがジオン軍のモビル・スーツと戦いながら、ホワイト・ベースを目的地に進めるアクション・シミュレーションゲーム。最終目的地の地球まで無事到着できるか!?

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7)

Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ　TAPE ¥3,800

キン肉マン



頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ！—オリジナル超人が作製画面を見ながら自由に作ることができます。

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)

Ⓒゆでたまご・集英社・NTV・東映動画　TAPE ¥4,800

スペース・ファンタジー・アドベンチャー サザンクロス



地球を救うのは、あなたの頭脳！宇宙へ、そしてファンタジーワールドへ。さあ、残された時間はあとわずか。スピーディな画面で展開される本格アドベンチャーゲーム。

PC-8801(mkII),PC-9801, PC-9801F, FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs, D,turbo)

TAPE ¥4,800　FD ¥6,800

重戦機エルガイム

※1月発売予定



地上に宇宙空間のスリリングなパターン変化。エルガイムを操り、迫りくる敵を倒せ！

FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800　Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

ロールプレイングゲーム 仮面ライダー

襲いかかるヒトデンシャー、イカデビル等9怪人。仮面ライダー危うし！逆転なるか!?

FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800　Ⓒ石森プロ・毎日放送・東映

シミュレーションゲーム マジンガーZ

アシュラ男爵操る、神出鬼没の機械獣。マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ！

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800　Ⓒダイナミック企画・東映動画

■ガンダムルナ・ツーの戦い Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ
PC-8801(mkⅡ),PC-6001mkⅡ,FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo) TAPE ¥3,800

■戦略連合艦隊(2人専用)
PC-8801(mkⅡ),PC-6001mkⅡ,FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo) TAPE ¥3,800

■関ヶ原(2人専用)
PC-8801(mkⅡ),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo) TAPE ¥3,800

■零 ゼロファイター 戦
PC-8801(mkⅡ),FM-7(NEW7) TAPE ¥3,800

MSX専用ソフト ROM ¥4,800 ●機動戦士ガンダム Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ ●ウルトラマン Ⓒ円谷プロ ●ゴジラv.s.3大怪獣 Ⓒ東宝・東宝映像 ●銀河漂流バイファム Ⓒ毎日放送・㈱日本サンライズ

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

※MSXソフトの機動戦士ガンダムおよび銀河漂流バイファムはカシオのPV-7では拡張ボックスが必要です。

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

■お問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

BANDAI

MagicalZoo

続 黄金の墓
スフィンクスの謎

■ MSX, PC-6001/mkII/SR, PC-6601 ,X1 カセット 4,800円
■PC-6601SR用 3.5インチFD 6,200円



黄金の墓

■MSX, PC-6001/mkII/SR, FM-7/8/NEW7, X-07, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円 (X-07は4,200円)
■PC-8801/mkII, PC-6001/mkII 5インチFD 5,800円
■MSX, SMC-70/777/777C, PC-6601/SR用 3.5インチFD 6,200円 (SMC-70/777/777Cは5,800円)
■X1D用 3インチCF 6,200円

デジタルシンセサイザーソフト
ミュージカル ズゥ

■ MSX カセット 4,800円
■X1/Cs/Ck用 カセット 6,200円

新発売



ムー大陸の謎

■ MSX ,FM-7/8/NEW7, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円
■FM-7/8/NEW7用 5インチFD 5,800円
■SMC-70/777/777C用 3.5インチFD 6,200円
■X1D用 3インチCF 6,200円

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、現金書留で当社マイコンベーシックマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)

●当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご使用機種を明記の上、資料請求券と70円切手2枚を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

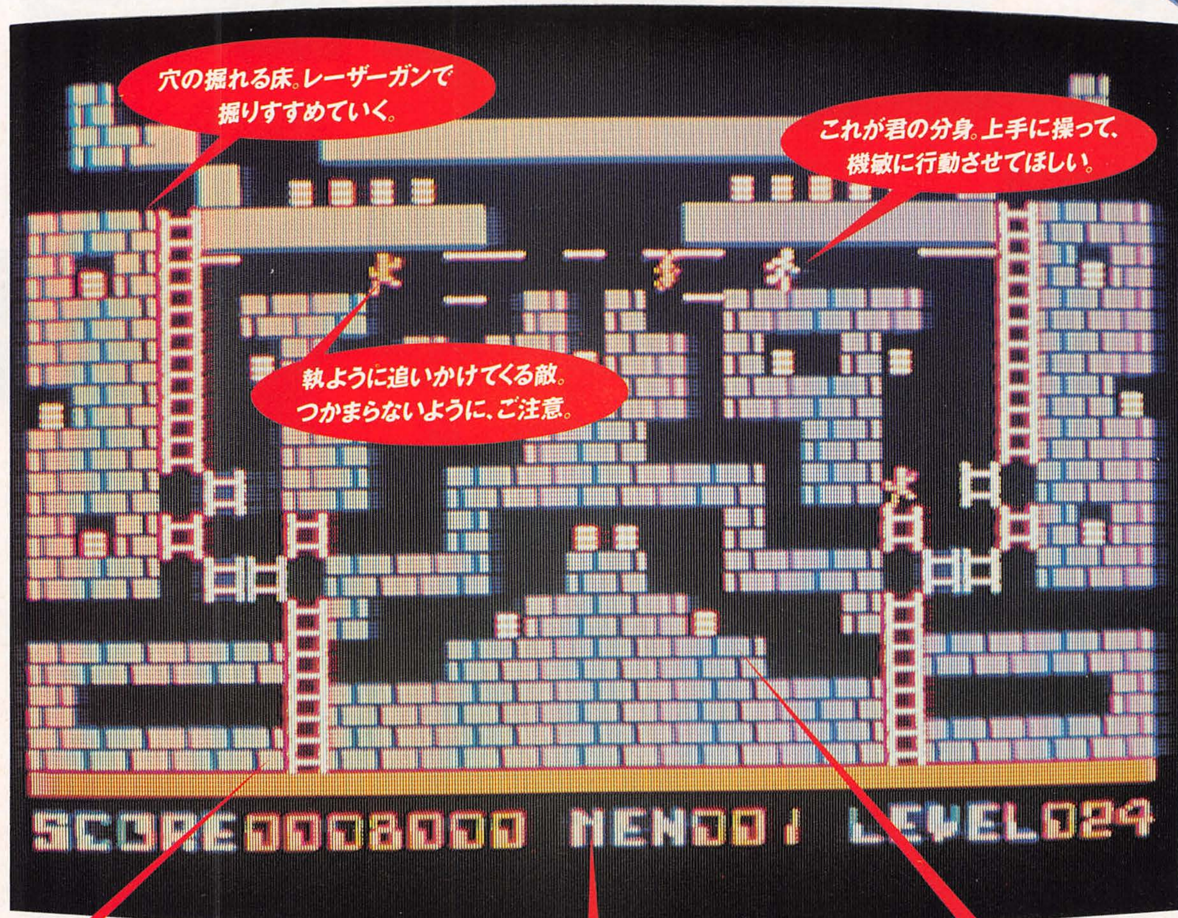
スタッフ募集中! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部/編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集・グラフィック・デザイナー [応募]詳細は電話でお問合わせください。(応募の秘密は厳守します。)

資料請求券 マイコンベーシックマガジン ZOO②

SONY

ロードランナーが

アメリカ「エレクトロニック・ゲーム」誌で、'83年年間最優秀賞。



Lode Runner™ MSX

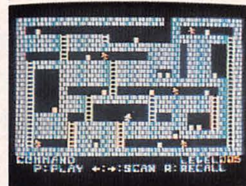




MSXになった

ゲームの本場、アメリカでも、今やだんぜんNO.1の大人気だ。

パソコンゲームの本場、アメリカでもっとも評価の高い「ロードランナー」。'83年最人気プログラム賞、'84年アーケード大賞など、数多くの栄光に輝いてきた。巧みに埋蔵された金塊を、どうやって手に入れるか。手ごわい敵たちと、いかに戦うか。鋭いひらめきと、素早いアクションが、強力な武器となる。**君の**名はロードランナー。

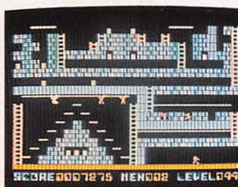


迷路の中の金塊をつぎつぎに奪い取っていくことが使命だ。掘って、奪って、そして逃げる。フットワークを存分にきかせて、つき進んでいくのだ。



もちろん、スムーズには前へ進めない。君の行く先には、絶えず敵が阻止しようと待ちかまえている。スピードでかわすか、おびき出して落とし穴にはめたり、ブロックに閉じこめてしまうか。君の機智と判断力がここで試されるのだ。いろんな**テクニック**を使って敵をあざむいたり、スピードプレイを存分に展開してみよう。







君の頭脳と反射神経をいかんなく発揮するシーンが、ありとあらゆるところで待ちかまえている。ヒミツの落とし穴を見つけたり、隠れ地下道にとつぜん助けられたり、君の前途には**知的な**シゲキがいっぱいだ。





ロードランナーは全部で76面、君のスピードも5段階に調節できるんだよ。

ロードランナー　HBS-G020C　¥5,900

その他のゲームシリーズ
(ロムカートリッジ)

- ●E.I. HBS-G017C ¥4,000 エイリアンとインベーダーが猛攻撃。
- ●**センジョー** HBS-G016C ¥4,000 3次元の立体画面、リアルな戦いアーケードゲームのスーパーヒット。(11/21発売)
- ●**ミスター・ドゥVSユニコーンズ** HBS-G018C ¥4,500 ピエロとユニコーンの大活劇ゲーム、アメリカから来たメルヘンアクションゲーム。(11/21発売)
- ●**実戦四人麻雀** HBS-G024C ¥4,000 コンピュータ雀士を相手に実戦マージャン。(11/21発売)



写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-101本体¥46,800とトリニトロンカラーテレビKV-14GII ¥59,800の組み合せです。

HiT BiT



胸さわぎ、胸さわぎ。

●新●発●売●

見逃せないぞ、このゲーム。

今までのアドベンチャーの常識を越える面白機能がぎっしり。そのほんのさわりを紹介すると、❶まず、**タイプエスケープ**。ゲームに熱中するだけでキーボードが自然にマスターできる新しいリアルタイムゲームだ。❷そして、きみの判断ひとつでゲームのゆくえが変わる**ロールプレイ**。❸もちろん、**入力は英語**。これさえあれば英語を覚えるなんて簡単だね。❹さらに、**高速アクセス**で、画面は超高速。プロのデザイナーによるアート感覚の**鮮明画像**も魅力的。………
などなど、まさにパソコン世代のためのまったく新しいゲームソフトの誕生なんだ。

●なりきっちゃえる、はりきっちゃえる。

きみは、海賊キャプテンフリントの埋めた財宝をさがしに宝島へ向かう少年ジムになりきってゲームに熱中できる。さあ、手に汗にぎる冒険ロマンの始まりだ。



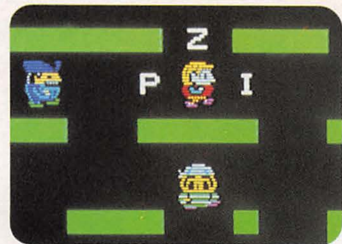
リタベンチャー宝島

TREASURE ISLAND

PC-8801&mkII 2ディスクドライブ専用
5インチディスケット2枚入 漢字版・カナ版あり **¥8,800**

●これが、タイプエスケープ。

逃げたい方向のアルファベットのキーをす早く押せるかどうかが勝負のきめ手。絶体絶命のピンチには、英単語をひとつ覚えると助かるぞ。(でも、キーを探してマゴツクと…!?)



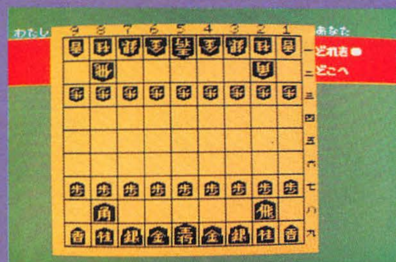
DATA POP
㈱データポップ

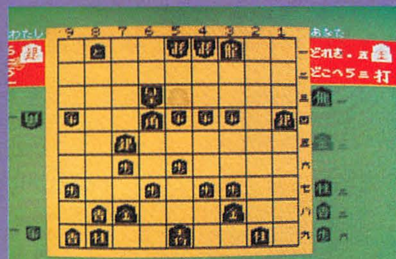
〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-16-1-411 ☎03(461)1848㈹

PC-9801シリーズ用まで豊富にそろったデータポップの学習ソフト
●くわしくは、ハガキ(資料請求券貼付)または電話でお問い合わせください。
●お求めは、全国マイコンショップまたは直接当社あてに現金書留でお申し込みください。送料は当社が負担します。

資料請求券
ベーマガ2月号

ゲーム・マニアの君に挑戦！





MSX

将

本格対局将棋の決定版

思考回路をもった
パソコン相手に対局将棋！
人間対パソコン……
あなたは何手でパソコンに
勝つことができるか？

MSX	32K RAM	C T

¥4,000

好評発売中

MYSTERY HOUSE WORRY

ミステリーハウスを超えた
アドベンチャーゲーム

好評発売中





オヤッ！ 何かありますよ。
複雑怪奇の家の迷路は、
奥深く、謎は謎を呼び、
貴方を悩みの世界へ、
さそいこみます。
そして、ピアノの音が……
おもわず、**ウォーリィ！**

5インチ2D版	￥6,800
C T	￥3,800

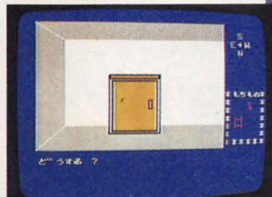
X1シリーズ turbo対応

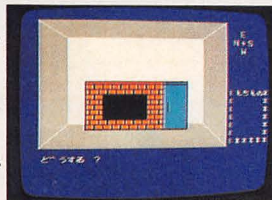
MYSTERY HOUSE II

新たなストーリーで
君の頭脳の極限に挑戦！

好評発売中







MZ-2000	5FD	¥9,800
FM-7/8	5FD	¥9,800
PC-6001mkII PC-6001（32K）	CT 2本組	¥4,800
MSX［要32K RAM］		¥3,800
PC-8001mkII	CT	¥3,800
Vol.1	MZ-2000 MZ-2200	¥3,800
Vol.2	MZ-2000 MZ-2200	¥3,800

マイクロキャビン

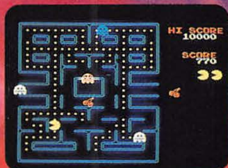
〒510 三重県四日市鵜の森1-2-15メゾンヴァベール2F TEL.0593(51)6482

●資料ご希望の方は資料請求券同封の上お申し込み下さい。（送料切手100）マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。又、現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。（送料サービス）
●品質には万全を期していますが万一品質不良による製品がありましたら同様の新しい製品とお取り替えいたします。又、これまで使用してきて支障が起きた時には当社までご連絡下さい。

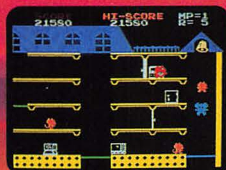
ベーシックマガジン 2月号 請求券



03 ギャラクシアン

01 パックマン





02 マッピー

僕たちの自遊空間



PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ！



Galaxian

〔ギャラクシアン〕

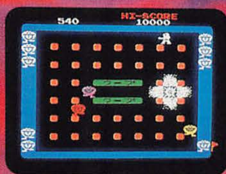
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

namcot



05 キング＆バルーン



04 ワープ＆ワープ



06 ラリーX

新製品



07 ディグダグ

新製品



08 ギャラガ

ナムコット。



WARP WARP
〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon
〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X
〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

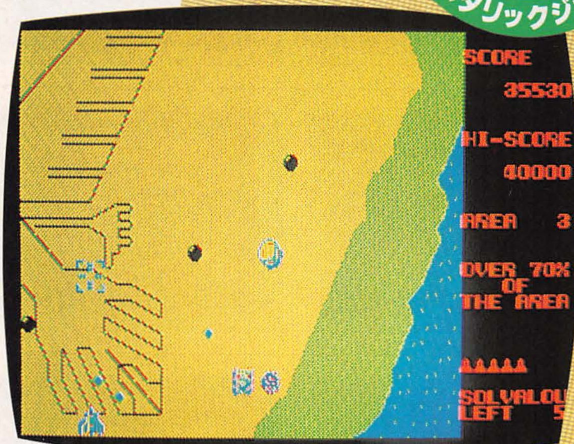
●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

マイコンソフト
DEMPA MICOM SOFT
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 03(445)6111

噂のゼビウス、只今参上。

XEVIOUS for FM-77/NEW 7/7 ゼビウス





FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ソフトのみ)…………5,900円
FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ジョイスティック付)…9,300円
FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ゴールドメタリックジョイスティック付)……9,800円
FM-77……………… 3.5インチディスク版(ソフトのみ)………5,900円
FM-77……………… 3.5インチディスク版(ジョイスティック付)9,300円
FM-77……………… 3.5インチディスク版(ゴールドメタリックジョイスティック付)…9,800円



XEVIOUS for X1 ゼビウス

X-1/C/CS/CK……… カセット版(ソフトのみ)………………4,300円
X-1/C/CS/CK……… カセット版(ジョイスティック付)…………5,900円
X-1D………………… 3インチディスク版(ソフトのみ)…………5,900円
X-1D………………… 3インチディスク版(ジョイスティック付)…7,500円
X-1turbo…………… 5インチディスク版(ジョイスティック付)…7,500円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR·· カセット版……………3,500円
PC-6601/SR…………………… 3.5インチディスク版…近日発売

©株式会社ナムコ



namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

さすがのナムコ

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
PRESENTED by DEMPA

遊気凜凜



待望の発売!!

FM-NEW7/FM-7/FM77　PC-6001mk/PC-6601
タイニー ゼビウスmkII





FM-NEW7/FM-7(5"FD版)
ソフトジョイスティック…定価 9,300円
ソフトのみ……………定価 5,900円
FM-77(3.5"FD版)
ソフトジョイスティック…定価 9,300円
ソフトのみ……………定価 5,900円

タイニーゼビウスmkII
PC-6001mkII/PC-6001mkSR/PC-6601/PC-6601SR(テープ版)
……………………………定価 3,500円
PC-6601/6601SR
(3.5インチディスク版)…………定価5,800円



DISK VERSION 新発売
フロッピーディスク版

FOR PC-8801/mkII・FM-77・MZ-1500・X-1

パックマン
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
X-1D 3インチ……………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ……………定価5,800円

ディグダグ
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ……………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ……………定価5,800円

ギャラクシアン
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ……………………定価5,800円
X-1turbo 5インチ……………定価5,800円

マッピー
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
X-1D 3インチ……………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ……………定価5,800円

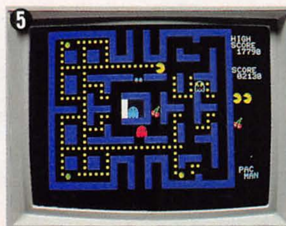
ラリーX
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円

namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

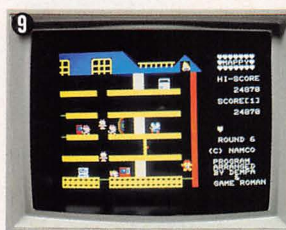
PAC-MAN



パックマン
❶FM-7(テープ)…定価3,500円
　FM-77(3.5インチ)定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
　PCG共用(テープ)・定価3,000円
❸MZ-1500(QD)…定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601(テープ) 定価3,000円
❺PC-8001mkII(テープ) 定価3,500円
❻PC-8801mkII(テープ) 定価3,500円
　PC-8801mkII(5インチ) 定価5,800円
❼X-1(テープ)……定価3,500円
　X-1D(3インチ)…定価5,800円
　X-1turbo(5インチ)・定価5,800円
新登場! MZ-2000/MZ-2200(テープ)定価3.500円





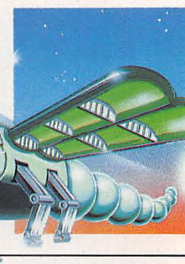












⑰MZ-700/1200(48K)(テープ)…定価3,000円
⑱PC-6001mkII(テープ)……定価3,000円
⑲PC-8001mkII(テープ)……定価3,500円
⑳PC-8801/mkII(テープ)…定価3,500円
　PC-8801/mkII(5インチ)…定価5,800円
㉑X-1/C/CS/CK/D(テープ)…定価3,500円
　X-1D(3インチ)……………定価5,800円
　X-1turbo(5インチ)………定価5,800円





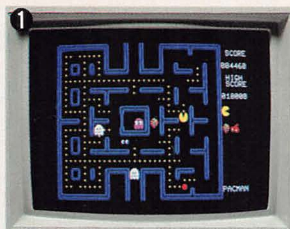
お求めは本誌に掲載の全国

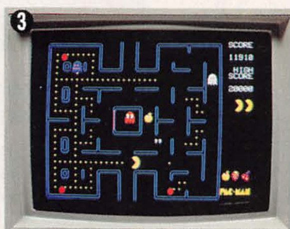
新発売

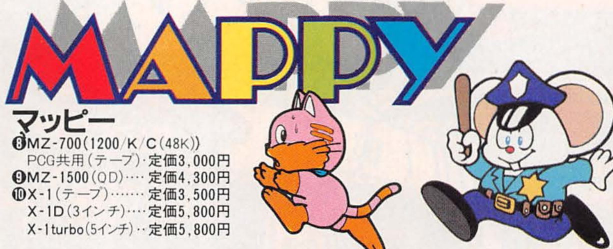


ディグダグ
FM-7/NEW7/77

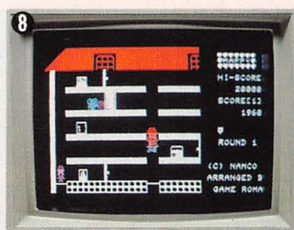
テープ版…………………………3,500円
3.5インチFD版…………………5,800円



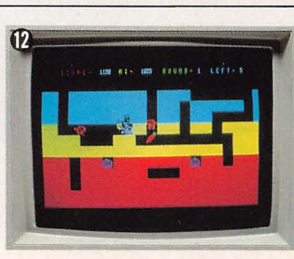


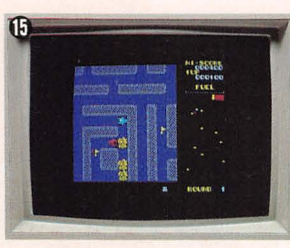
マッピー
❽MZ-700(1200/K/C(48K))
　PCG共用(テープ)・定価3,000円
❾MZ-1500(QD)····定価4,300円
❿X-1(テープ)·······定価3,500円
　X-1D(3インチ)····定価5,800円
　X-1turbo(5インチ)··定価5,800円



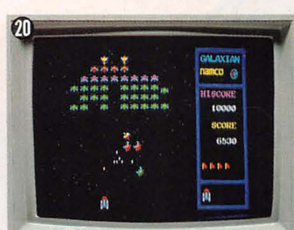

⓫MZ-1500(QD)············定価4,300円
⓬PC-8001(Nモード)(テープ) 定価3,000円
⓭PC-8801/mkII(テープ)·····定価3,500円
　PC-8801/mkII(5インチ)···定価5,800円
⓮X-1/C/CS/CK(テープ)·····定価3,500円
　X-1D(3インチ)··············定価5,800円
　X-1turbo(5インチ)·······定価5,800円


ラリーX
⓯FM-7/NEW7(テープ)······定価3,500円
　FM-77(3.5インチ)··········定価5,800円
⓰MZ-1500(QD)···············定価4,300円






FM版(ディスクのみ)近日発売!
㉒タイニーゼビウス PC-6001/mkII/6601(テープ) 定価3.500円
㉓ゼビウス X-1C/CS/CK(テープ)
ソフト+ジョイスティック 定価5,900円 ソフトのみ 定価4,300円
X-1D(3インチフロッピー)
ソフト+ジョイスティック 定価7,500円 ソフトのみ 定価5,900円
X-1turbo(5インチ) ソフト+ジョイスティック 定価7,500円




有力パソコンショップ 電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。 通信販売の送料は1本240円、2本340円、(ただしジョイスティック付X 1ゼビウス、FMゼビウスは1本350円)5本以上サービスです。



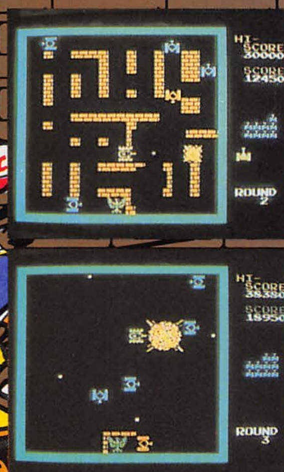
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

新登場



© ㈱ナムコ



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊。
彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

MADE BY PROFESSIONAL



MSX GAMES

月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンパトロールに出発。
迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!

マイコンソフト
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

16K以上に対応 8K
マシンでは動きません



©アイレム㈱

MOON PATROL

MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする４匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

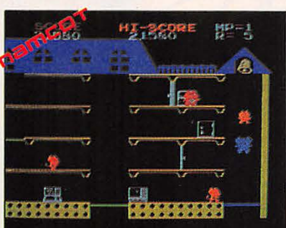


ラリーX

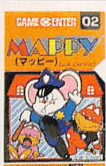


迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円



マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

定価4,500円

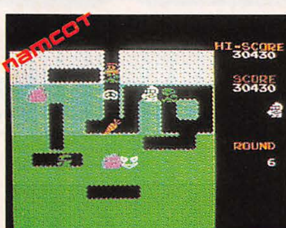


ギャラクシアン

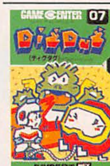


宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

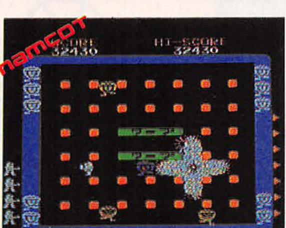


ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円

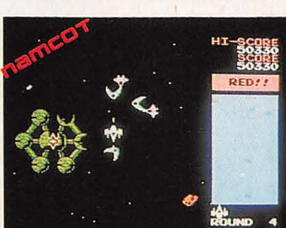


ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！２つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円



キング&バルーン



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて“THANK YOU!”

定価4,500円



エクセリオン

「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターＥＸは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。ＭＳＸゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

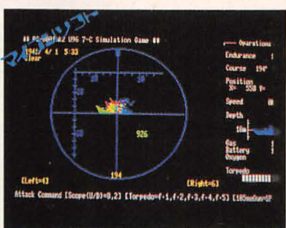
DEMPA ORIGINAL GAME SERIES



空間浮遊都市 ゼノン

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。反撃のチャンスは今だ！

PC-8801mkII/X-1　定価3,800円
PC-8801mkII(5")/X-1D(3")定価5,800円



シミュレーションゲーム ユーボート

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

FM-7/PC-8001mkII　定価3,800円

好評発売中

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。



電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630



THE TOWER OF DRUAGA徹底大研究

by namco ©㈱ナムコ

1989年7月発表になったナムコの“THE TOWER OF DRUAGA＝ドルアーガの塔”は，単なるリアルタイム・ゲームを越えた，アドベンチャー・ゲーム的な設定が人気を得て，大好評です。

すでに，最終目的である60面をクリアしたプレイヤーもあらわれていますが，いまだに多くの謎を秘め，プレイへの意欲をかきたててくれています。

今月はSUPER SOFTコーナーの新春総力特集として，現時点で解明されたドルアーガ攻略法をご紹介しましょう。

なお，今回は，キャラクター紹介と，各フロアの紹介，次号で，テクニックと宝物の効果の持続などについて，研究してみたいと思います。

各フロアの写真は，スクロール画面を合成したものですから，写っているキャラクターの数は現実のゲームとはちがっています。撮影には細心の注意をはらったつもりですが，もしカベが足りなかったらドルイドとメイジをしかってやってください。

キャラクター紹介

ナイト

ブルーナイト

ナイトの中で1番弱く，2～3回の攻撃でかんたんに殺せます。

ブラック・ナイト

ギルが宝物でパワーアップする前にはあまり戦わないほうがよい敵です。

ミラーナイト

スピードがギルと同じ速度があり，ギルの背中を連続的に攻撃されるとやられるが，正面から何度もつけば殺せます。

レッドナイト

なかなか強い騎士で，できるだけマトック(つるはし)を使って，戦いは避けたほうがいいでしょう…。どうしようもない場合は剣を出して，1回通過するぐらいならだいじょうぶです（青い剣をもっている場合)。

ハイパー・ナイト

最も強い騎士で，59フロアでは，スピード・アップした騎士が出現します。59フロアでは全部殺したほうがいいのですが，それ以外は，戦いを避けたほうがいいでしょう。

リザード・マン

人間ではない怪物で，塔の中で，何度も現われます。全体的にいうと，すべてのナイトや，リザード・マンはできるだけ避けながらゲームをすすめていったほうがよいでしょう。

魔術師

メイジ

魔術師の中で一番弱い魔術師でしょう。呪文はカベで止まってしまうので，呪文を出した直後（もちろんその呪文をかわしてから）剣を出して殺しましょう。

ソーサラー

火の呪文(ファイヤ・エレメント）を出す魔術師ですが，27フロアのネックレスを取れば，ファイヤ・エレメントを通過できるし，ギルをぎりぎりまでファイヤ・エレメントに近づけて剣をふればファイヤ・エレメントが早く消えます。急いでいるときに，行手を炎でふさぐので，なかなかうっとおしい魔術師です。

ドルイド

カベをこわす呪文を出す魔術師です。これは，慣れれば，ギルの手だすけをしてくれることになります。マトックを使わなくても，カベをこわして道を作ってくれるからです。

ウイザード

最もこわい魔術師で，カベを外周までつきぬける呪文を出します。この魔術師が集団で出現するフロアでは，まずこの魔術師を殺してから宝をだすのがいいでしょう。

スライム

グリーン・スライム

最初のフロアから出てきます。移動がおそく，呪文も出さないので問題はないでしょう。

ブラック・スライム

グリーン・スライムの移動速度が速くなったものと考えてください。

レッド・スライム

メイジの出す呪文と同じものを出すスライムです。呪文は移動した方向に出す性質があります。

ブルー・スライム

カベをこわす呪文（ドルイドと同じ）を出すスライムです。

ダーク・グリーン・スライム

カベをつきぬける呪文を出すスライムで，画面の外からでも平気で呪文を出してくるので注意！これはウイザードと同じ呪文です。

ダーク・イエロー・スライム

いろいろな呪文を出すスライムで，炎の呪文なども出します。

ゴースト

メイジ・ゴースト

メイジと同じ呪文を出すゴーストで，ワープした直後に呪文を出すことがあります。ワープしてくるときにはその方向を向いていないと危険です。

ウイザード・ゴースト

ウイザードと同じ呪文を出してくるゴーストです。画面の外から，呪文を出しながらワープしてきます。こいつがいる面では，まずこのゴーストを先に殺したほうがよいでしょう。

ドルイド・ゴースト

カベをこわす呪文を出します。ほっておくと，カベをどんどんこわして（横一列，たて一列）くれるので便利ですが，ゆだんしていると，いきなり画面の外から呪文をあらしのように出しながらせまってきます。

注意！

ローパー

塔の中をノロノロ動いているばけもので，さわってもギルの耐久力が少し減るだけでミスにはなりません。3色いますが，具体的なちがいははっきりしていません。剣を出している途中などにさわるとやられてしまいます。

クオックス

ハネをパタパタとした後に長距離の火を吹くドラゴンです。画面の外からでも吹いてくるので気をつけよう。また，X方向かY方向の同軸線上にギルがいると，カベをこわしてつきすすんでくるので，この性質をうまく利用することもできます。

シルバー・ドラゴン

クオックスが少し強くなったものです。

ブラック・ドラゴン

シルバー・ドラゴンよりさらに強くなったものです。

ウィル・オー・ウィスプ

レッド（進行方向右のカベを伝わっていく性質がある）と，ブルー（進行方向左のカベを伝わっていく性質がある）の2種があります。タイムがなくなると出現してきますし，フロアがすすむと，はじめから登場してきます。

イシター

57フロアと60フロアで登場。57フロアはやっつけなければいけません。自由の女神みたいだが，何者かはなぞ。

カイ

60フロアで登場する，ギルの彼女。短足ずん胴であるが，みんなにしたわれています。カイを救って初めてゲームが終わります。

イシ

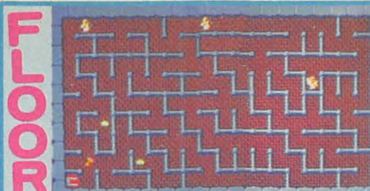
カイやイシターがドルアーガに変化させられたもの。これがカイとイシターに変化します。

ドルアーガ

塔の支配者で，カベをつきぬける呪文を出し，何本もの手で剣をふりまわしながらせまってきます。ブロックとブロックの間で待ち，曲がってきたところを剣で刺すようにします。こうしないと呪文にやられてしまいます。

また，耐久力がとても強いので，10数回刺さないと倒せません。

FLOOR 1



宝物 カッパー・マトック(銅のつるはし)
出現方法 グリーン・スライムを3匹殺す
効果 カベを1フロア2回こわすことができる。ただし，宝を取る前後各1回
登場キャラクタ ▶グリーン・スライム…8

この面は1コインで全60フロアをクリアしようとする人にはツライ面です。ギルの位置，扉，スライムの位置関係が悪いと，時間切れでウィル・オー・ウィスプにやられてしまう可能性があるのです。

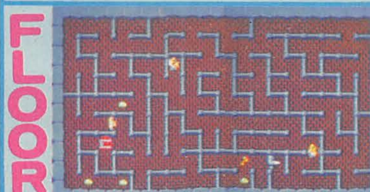
FLOOR 2



宝物 ジェット・ブーツ
出現方法 ブラック・スライムを2匹殺す
効果 ギルの歩行速度が上がる
登場キャラクタ ▶グリーン・スライム…5 ▶ブラックスライム…3

この面は，ジェット・ブーツを取るまでがつらいところですが，これが取れればあとは楽になります。ただし，ブラック・スライムの位置が悪いと，苦しい！そんなときはマトックをうまく使いましょう。

FLOOR 3



宝物 ポーション・オブ・ヒーリング(薬)
出現方法 ブルーナイトのどちらかを殺す
効果 ギルのリザーブが1人増える
登場キャラクタ ▶ブルーナイト…2▶グリーン・スライム…4

この面の薬は，1コイン・クリアを目ざすにはとても重要です。なにしろギルが1人分増えるのですから……。ブルーナイトは，自分がダメージを受けないようにしましょう。

FLOOR 4



宝物 チャイム
出現方法 カギを取らずに扉の上を通る
効果 フロアの最初にギルがカギのある方向を向くと鳴って知らせてくれる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…1 ▶ブラック・スライム…6

フロアがスタートしたとたん，カギがすぐそばにあっても，あわてて取ってはいけませんよ！このチャイム，意外に役に立つものなのです。

FLOOR 5



宝物 ホワイト・スウォード(白い剣)
出現方法 歩行中に連続して呪文を3回受ける
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…5 ▶グリーン・スライム…4

集団魔術師との戦いが中心です。ギルをブロックの間に止め，剣を数回振って移動すると全メイジが出現します。これを利用しましょう。3回の呪文は剣をカベに向け，ギルにカラ歩きさせて受けるとよい！

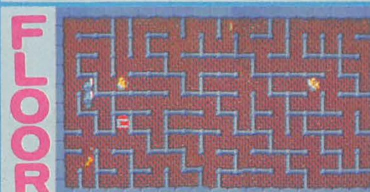
FLOOR 6



宝物 キャンドル
出現方法 上の外周にさわって下がる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ソーサラー(緑の魔術師)…3

ソーサラーの出す炎に突入しないように気をつけましょう。ギルを炎に目いっぱい近づけて，剣を振ると早く消せます。ソーサラーをやっつけるには，メイジをいっぺんに出現させるテクが使えます。

FLOOR 7



宝物 シルバー・マトック(銀のツルハシ)
出現方法 カッパー・マトックを2回使う
効果 カベをこわすことができる（1フロア2回使える）
登場キャラクタ ▶ブルーナイト…3▶レッド・スライム…3

カッパー・マトックを2回使う場合にはゲーム進行上有利なところで使うようにしましょう。レッド・スライムは移動方向に呪文を出すので，接近には注意が必要です。

FLOOR 8



宝物 ポーション・オブ・パワー(青い薬)
出現方法 ギルを出現地からXY両軸ともズラし，剣を振る
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…4 ▶ブラック・スライム…5

このフロアの宝物は楽に出ます。ただしメイジの呪文には要注意。3フロアで取った薬の効果がなくなるので，この宝は取っても取らなくてもOKです。

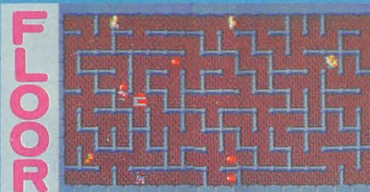
FLOOR 9



宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(オレンジ薬)
出現方法 上部外周の中央部分を通る
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…3▶ドルイド(灰色の魔術師)…1▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…1

この薬はいりません。3面の薬をできるだけ長く持っていたほうがトク！ オレンジ色の薬は他フロアでも取らないように！

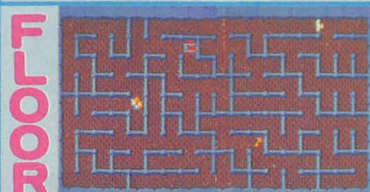
FLOOR 10



宝物 ゴーントレット(手袋)
出現方法 レッド・スライムの呪文を楯で受ける
効果 26フロアで必要
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ ▶レッド・スライム…4

このフロアではレッド・スライムの呪文を受けることに専念。レッド・スライムはなかなか呪文を出しません。進行方向へ行ってナイトの動きに注意しながら待ちましょう。

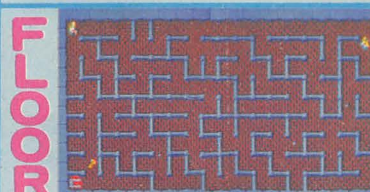
FLOOR 11



宝物 キャンドル
出現方法 最下段に行き，上がる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…5 ▶グリーン・スライム…3

メイジの呪文にさえ注意すればだいじょうぶです。メイジは1匹ずつ殺そうとするより，ブロックとブロックの間で剣を振りすべてを出現させ，手近なものからやっつけるほうが確実です。

FLOOR 12



宝物 アーマー(ヨロイ)
出現方法 最下段にドルイドを出現させる
効果 ギルが強くなる(要52フロア)
登場キャラクタ ▶メイジ・ゴースト（オレンジ)…1▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶ブラック・スライム…2

ゴーストを殺すには，呪文の当らない位置を選び，ブロックとブロックの間に止まって剣を出し，通過するときに殺そう。これは動きを覚えればむずかしくありません。

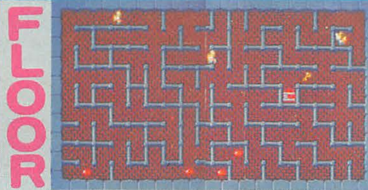
FLOOR 13



宝物 レッド・ライン・シールド
出現方法 扉を通ってから敵を全滅する
効果 ギルが強くなる(要33フロア)
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶ブルー・スライム…5

敵を全滅させる前に扉を通っておくことを忘れずに！ソーサラーをやっつけるのは意外に手間どるので，右側，左側の長い通路で，炎となる直前の呪文を受け，すぐに殺す…をくりかえしてクリアしましょう。

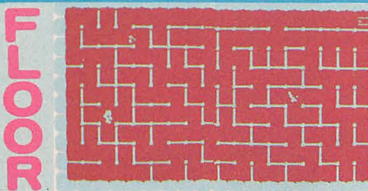
FLOOR 14



宝物 ドラゴン・ポット(赤い薬)
出現方法 タイム・ボーナス5,000まで待つ
効果 クオックスをやっつけられる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師)…1▶レッド・スライム…4▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…1

3面の薬が残っているときは，この宝物を取る必要はありません。17フロアまで3面の薬は残せます。ウイザードは手ごわいのですが，ブロック間クリアで生き残ろう！

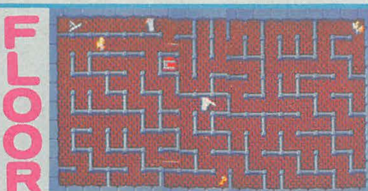
FLOOR 15



宝物 グリーン・ネックレス
出現方法 ブルーナイトと交差時に剣を出す
効果 27フロアで有効
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ブルーナイト…1▶ブルー・スライム…2▶クオックス…1

ブルーナイトを単独にしないこと，ブラック・ナイトにまとわりつかれて死ぬことがあるので要注意！また最上段を通るときは，クオックスの炎にも注意しよう。

FLOOR 16



宝物 パーマネント・キャンドル（ブルー・フレーム）
出現方法 左右の外周にさわる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…1▶メイジ(青い魔術師)…5

メイジをよけているとミラーナイトがせまってきて，つい剣を出すとメイジの呪文にやられます。左から7，上から3ブロックの位置などで待ち伏せしてやっつけましょう。

FLOOR 17



宝物 ポーション・オブ・アンロック(赤い薬)
出現方法 ゴーストを殺さずに3回ワープさせる
効果 18フロアで必要
登場キャラクタ ▶メイジ・ゴースト（オレンジ)…2▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶ブルー・スライム…2

ゴーストがワープしてくるのを2ブロックあいたところで待ちます。うまく呪文をよけ，宝を取ったら反撃!!

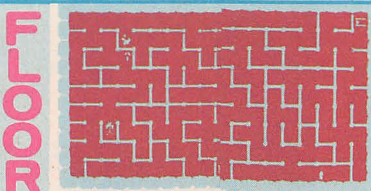
FLOOR 18



宝物 ドラゴン・スレイヤー(緑色の剣)
出現方法 外周にさわらないでいれば出る
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー)…1▶ソーサラー(緑の魔術師)…3▶ブラック・スライム…3

この面はさほどむずかしくもありませんから，ソーサラーの呪文に十分に注意してクリアすることをこころがけましょう。

FLOOR 19



宝物 ブック・オブ・ライト
出現方法 扉を開く
効果 フロアが明るくなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師)…3▶レッド・スライム…2▶クオックス…1

まずウイザードを5フロアと同じ手で殺しておくほうがよいでしょう。カギを取り扉を開いて，そのまま出て行っては宝がパアになるので気をつけてください。

FLOOR 20



宝物 ポーション・オブ・パワー(青い薬)
出現方法 敵を殺す前に扉をあける
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…4▶ドルイド(灰色の魔術師)…3▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…1

この宝は特になくても60フロアまで進めます。取ること自体も難しいので，早目にカギを取ってクリアし，タイム・ボーナスをもらったほうがよいでしょう。

FLOOR 21



宝物 グリーン・リング
出現方法 出現地から移動し，10秒ほど静止
効果 ブルー・ウィル・オー・ウィスプを通過できる。ただし38フロアまで有効
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ウイザード・ゴースト(灰色)…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

ここではウィル・オー・ウィスプの通る道を見きわめ，早目に静止して，宝物を取るようにしましょう。

FLOOR 22



宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（オレンジの薬）
出現方法 レバーを右7回，左1回，右へ7回倒す
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師)…2▶グリーン・スライム…5▶クオックス…1

オレンジ色の薬なので不要。早目にクリアしてしまいます。ソーサラーに注意!!

FLOOR 23



宝物 バイブル(金)
出現方法 ウイザードのみすべて殺す
効果 フロア内が明るくなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師)…3▶ブルー・スライム…4

とにかくウイザードを先にやっつけます。5フロアと同様の手で攻略しますが，柱と柱の間は少なくとも2方向から攻撃をさけられることを念頭に，上手に処理していきましょう。

FLOOR 24



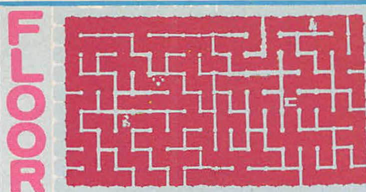
宝物 バランス(天秤)
出現方法 ギルの出現地から，カベに向かって歩きながら剣を振る
効果 26フロアで必要
登場キャラクタ ▶メイジ(青の魔術師)…5▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…2▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

スタート直後からメイジがおそってくることがあるので要注意！メイジを殺すか，呪文を出した直後に動いて宝を出そう。

★プログラマーからのメッセージ：塔の支配者ドルアーガは，変身能力を持っているため，59階までやってきたギルは，変身したドルアーガを全て倒した後，初めてカイの待つ60階へたどりつくことができます。変身したドルアーガを倒すためにはさまざまな宝の力が必要になり，従って60階へ行くためには，数々の宝物を正しく身につけていなければなりません。ちなみにドルアーガは，動きの素早いハイパー・ナイト，分身能力を持ったウィザード，クオックスと変身した後，その正体を明らかにします。………………KNIGHT

ッド、ブルーのクリスタル・ロッドを共振させ、真の力を出すキッカケとなるように、イシターが作ったイリュージョンなのです。本当のイシターは天上界にいるのですから、ギルとカイは女神のもとへ、世界を再び平和に戻すために、ブルー・クリスタル・ロッドを持ち帰らなければなりません。それがポスターの右下の『TO BE CONTINUED』の本当の意味です。………遠藤雅伸

FLOOR 25



宝物 発見されていません
出現方法 不明
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…1▶レッド・スライム…4▶グリーン・ローパー…1

このフロアでは，まだ宝物は発見されていません。どんなことをやっても出てこないのです。もしかするとないのかもしれません。早目にクリアしてしまいましょう。

FLOOR 26



宝物 ハイパー・ゴーントレット(青手袋)
出現方法 0～3匹のドルイドを殺してからカギを取る
効果 剣を抜くのが速くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド（灰色の魔術師）…4▶ハイパー・ナイト…1▶クオックス…1

このフロアの宝を取ると，剣がスピーディーに抜けるので，魔術師に対して思いきった攻撃をしかけることができるようになります。

FLOOR 27



宝物 レッド・ネックレス
出現方法 青のウィル・オー・ウィスプを通過する
効果 ファイヤー・エレメント（ソーサラーが出す）を通りぬけることができるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ブルーナイト…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

もちろん，21フロアの宝が必要です。

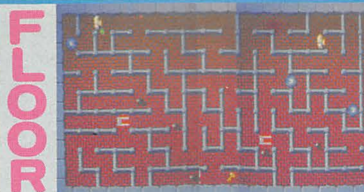
FLOOR 28



宝物 ブック・オブ・ゲート・ディテクト
出現方法 扉を剣を出しながら方向転換しつつ通過
効果 出口の扉が見えるようになる
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ダークグリーン・スライム…3▶グリーン・ローパー…2

ダークグリーン・スライムの呪文には十分注意しましょう。剣を出し，楯を横に持ちかえてヨケるワザを使いましょう。

FLOOR 29



宝物 ゴールド・マトック(金のつるはし)
出現方法 時計回りにレバーを3回まわす
効果 何回でも使えるマトック。ただし外周に使うとパアになるので注意！
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…2▶ブラック・スライム…6▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

まずウイザード・ゴーストをやっつけてから宝を出すほうが作戦的にはベター。このつるはし，外周ではくれぐれも使わないように！

FLOOR 30



宝物 ポーション・オブ・アンロック(赤い薬)
出現方法 上から2段目の右から4，5ブロック目と，上から3段目，右から4ブロック目を3回ほど通過する
効果 31フロアで必要
登場キャラクタ ▶ハイパー・ナイト…2▶ソーサラー(緑の魔術師)…2▶グリーン・ローパー…2▶クオックス…1

ローパー，ナイトを追いやって，ソーサラーを殺してから宝を出すようにしよう。

FLOOR 31



宝物 パール
出現方法 1プレイヤー・ボタンを押す。クラ～イ！
効果 クオックスの足どめができる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…4▶ブルー・スライム…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

宝を楽に取って安心しているとウイザードの嵐のような呪文がおそってきます。ウイザード必殺法を使って戦ってください。

FLOOR 32



宝物 バランス(天秤)
出現方法 剣を連続して振る
効果 33フロアで必要
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ダークグリーン・スライム…4▶クオックス…1

宝物は楽に出せますが，ダークグリーン・スライムの呪文には要注意。カベをつきぬけてくる呪文だということを頭において，敵の位置と移動方向を常につかめ！

FLOOR 33



宝物 ハイパー・シールド(青い楯)
出現方法 クオックスと交差する
効果 バリアが半キャラ分効果を発揮する
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…1▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…1▶メイジ(青の魔術師)…1▶シルバー・ドラゴン…1▶レッド・スライム…2

メイジとゴーストを先にしまつしておけば，クリアは楽。ここまでくれば，テクニックは60フロア・クリアに十分！

FLOOR 34



宝物 ブック・オブ・キィ・ディテクト（茶色）
出現方法 ミラーナイトのどちらかを殺す
効果 カギが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ウイザード(オレンジの魔術師)…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

まず，小うるさいウイザードをやっつけてからミラーナイトと戦ったほうが安心できます。

FLOOR 35



宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン
出現方法 ローパー2匹と交差する
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶グリーン・ローパー…2▶ダークグリーン・スライム…2

この薬は不要です。画面外からも届く，ダークグリーン・スライムの呪文にはくれぐれも気をつけましょう。

FLOOR 36



宝物 バランス(天秤)
出現方法 ファイヤー・エレメントを通過する
効果 37フロアで必要
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…4▶リザードマン…1▶シルバー・ドラゴン…1

27フロアのレッド・ネックレスのおかげで宝は楽に取れますが，ギルはまだ弱いので，リザードマンなんぞとは戦わないように！

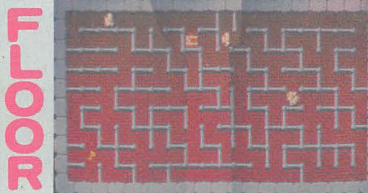
FLOOR 37



宝物 ハイパー・ヘルメット
出現方法 ゴーストを殺し，ローパーと交差する。
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ハイパー・ナイト…2▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…2▶レッド・ローパー…4

ドルイドを素早く殺してローパーと交差し，宝物を取ります。気を大きくしてハイパー・ナイトと戦うと，イタイ目にあいますよ。

FLOOR 38



宝物 グリーン・クリスタル・ロッド
出現方法 剣を出した状態でウイザードの呪文を楯で受ける
効果 48フロアで必要
登場キャラクタ ▶ウイザード…3▶シルバー・ドラゴン…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

まずはウイザードを2匹やっつけたら，ブロックのすみに行き，剣を出した状態で呪文を受けるテクを使って宝を出します。

FLOOR 39



宝物 レッドリング
出現方法 レバーを上へ2回，下へ5回倒す
効果 レッド・ウイル・オー・ウィスプのみ通過可
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…2▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…3▶ブルー・スライム…4

レッド・ウィル・オー・ウィスプにぶつからないうちに宝を出してしまいましょう。レッドナイトは強いので，戦わないように。

FLOOR 40



宝物 ポーション・オブ・デス(黒)
出現方法 ローパーと交差する
効果 タイマーが速くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…2▶リザードマン…3▶グリーン・ローパー…2

どんなことがあっても，この宝を取ってはダメ！リザードマンは強いので，これもさけるようにしましょう。宝を取ってしまったら必死にプレイするしかない!!

FLOOR 41



宝物 ポーション・オブ・キュアー(黄緑の薬)
出現方法 クオックスを殺す
効果 速くなったタイマーがもとにもどる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…4▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…3▶クオックス…1

40フロアで宝を取ってしまった場合以外は，このフロアで宝を取る必要はありません。ウイザードがいるので気をつけて，早目にクリアしましょう。

FLOOR 42



宝物 サファイア・メイス
出現方法 カギを取る前にレッド・ウィル・オー・ウィスプに2回以上さわり，カギを取った後，同回数さわる。
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト(灰色)…2▶シルバー・ドラゴン…1▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

マトックで安全な場所を作ること！

FLOOR 43



宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン
出現方法 緑，黒，赤，濃緑，濃黄順にスライムを殺す
効果 弱くなる
登場キャラクタ ▶グリーン，ブラック，レッド，ダークグリーン，ダークイエロー，ブルー・スライム…各1

この宝物は必要ありません。なお，宝物をどうしても出したいという人は，順番どおりにやっつけてください。

FLOOR 44



宝物 バランス(天秤)
出現方法 ドルイド(灰)，メイジ(青)，ソーサラー(緑)，ウイザード(オレンジ)の順に魔術師を殺す。
効果 45フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2▶ドルイド，メイジ，ソーサラー，ウイザード…各1

難関のひとつです。魔術師を一度にすべて出し，やっつけるようにします。

FLOOR 45



宝物 ①アンチドート(黄緑の薬)，②エクスカリバー(ハイパー・スウォード)
出現方法 リザードマン，ハイパー，ミラー，ブラック，ブルーナイトの順に殺す。宝箱は二つ出るがあとから出たほうを取ること
登場キャラクタ ▶ブラック，ブルー，レッド，ミラー，ハイパーナイト…各1▶リザードマン…1

ナイトは，とにかく戦わないほうがよいでしょう。

FLOOR 46



宝物 ブルー・ネックレス
出現方法 外周を1周する
効果 クオックス／ドラゴンの炎を通過可能
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…2▶ブラック・ドラゴン…1▶グリーン・ローパー…2▶ダーク・イエロー・スライム…2

ブラック・ドラゴンにふれると，死んでしまいます。早目にドルイド・ゴーストを殺して，早目に外周を回ること。

FLOOR 47



宝物 ポーション・オブ・アンロック(赤)
出現方法 ローパーを1匹殺す
効果 49フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッド・ローパー…3▶クオックス…1▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…2▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

この面の宝は不要です。ローパーを殺す前に，ローパーにさわらないようにしましょう。

FLOOR 48

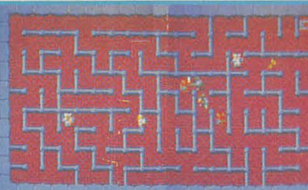


宝物 レッド・クリスタル・ロッド
出現方法 外周の4スミを通過する
効果 58フロアで必要
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ダークグリーン・スライム…5▶クオックス…1

スライムの呪文に注意していけば，わりあい楽にクリアできるフロアです。このあたりまでくれば，ギルのパワーもけっこうついてきます。

★ゲーム・デザイナーよりのメッセージ：発表より半年ほど経過し，謎もほとんど明かされた感はありますが，一つ大きな誤解をされている部分があるので，この場を借りて説明します。それというのは他でもない57面の岩がお姫様になるキャラクターのことです。にせイシターだのドルアーガだの色々な説があるようですが，あのキャラクターは『サキュバス』という悪魔の一種です。まあ結局サキュバスがイシターの姿をマネているのですから，にせイシターというのは，はずれてはいなかったわけです。それでは60面のキャラクターは何なのか？　あれも本当のイシターではなく，グリーン，レ↖

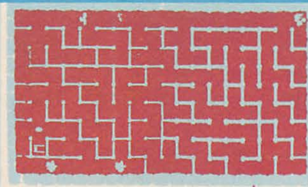
FLOOR 49



宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(オレンジ)
出現方法 扉を通過してからウイザードを殺す
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…3▶ハイパー・ナイト…2▶リザードマン…3

ナイトとウイザードのたくさんいる，やっかいなフロアです。まず，ウイザードをやっつけるのが楽な方法です。

FLOOR 50



宝物 ポーション・オブ・パワー(青)
出現方法 右上と左下のコーナーを通過
効果 強くなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…2▶ブラック・ドラゴン…1▶ブルー・ローパー…2▶ブルー・スライム…3

この宝は取っても，取らなくてもかまいません。とにかくまずウイザードをやっつけましょう。ブラック・ドラゴンとは戦わないこと！

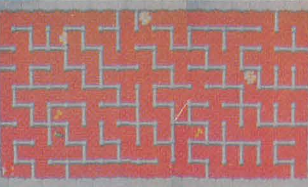
FLOOR 51



宝物 バランス(天秤)
出現方法 レバーをどちらかの方向へ倒しっぱなしにする
効果 52フロアで必要
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…2▶レッド・スライム…2▶グリーン，ブルー，レッド・ローパー…各1

ソーサラーの出ない安全な場所を見つけて，カベに向かってカラ歩きをしながら反撃のチャンスを待ちましょう。

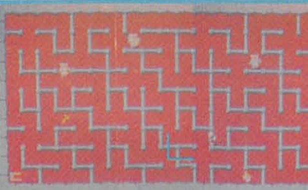
FLOOR 52



宝物 ハイパー・アーマー
出現方法 カベを4回こわす
効果 呪文を1回受けてもOK
登場キャラクタ ▶ドルイド(灰色の魔術師)…3▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…1▶ダークグリーン・スライム…2▶シルバー，ブラック・ドラゴン…各1

ドルイドとメイジ・ゴーストを先に殺してから，無理なく宝物を取るようにしましょう。

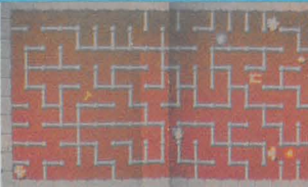
FLOOR 53



宝物 ポーション・オブ・アンロック(赤)
出現方法 書くのはむずかしいので写真を見てください。図のように動きます
効果 54フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2▶ハイパー・ナイト…2▶ミラーナイト…1

ゆっくり落ちついて，クリアできるフロアです。この宝がないと，54フロアの宝が取れなくなるので，確実に出すようにしましょう。

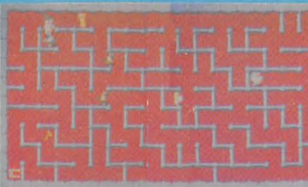
FLOOR 54



宝物 ブルーリング
出現方法 画面最上段の中央付近を歩きまわる
効果 赤，青，の両ウィル・オー・ウィスプ通行可能になる。
登場キャラクタ ▶ダークイエロー・スライム…2▶ブルー・ローパー…3▶レッド，ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…各3

まず，カベを壊して安全地帯を確保します。ウィスプに注意して宝物を取りましょう

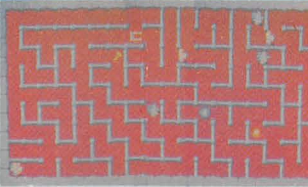
FLOOR 55



宝物 不明
出現方法 不明
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード(オレンジの魔術師)…5▶リザードマン…3

この面の宝物は発見されていません。もしかするとないのかもしれません。ウイザードが大量にあらわれるので，カドや外周に行き，ウイザードを確実に殺してしまいましょう。リザードマンがツライ！

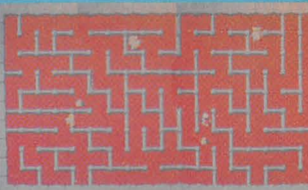
FLOOR 56



宝物 空箱
出現方法 呪文をアーマーで受ける
効果 カラッポ。何もなし!!
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…1▶ブルー・ローパー…6▶レッド，ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…各3

宝箱を開けるには，53フロアのロック・チェストを破る薬（ポーション・オブ・アンロック）が必要。また呪文をアーマー(体)で受けると体力が極端に弱くなるので要注意!!

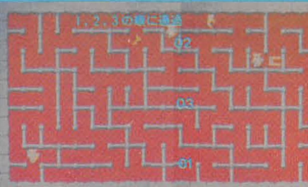
FLOOR 57



宝物 ルビー・メイス
出現方法 扉を通過し，ニセ・イシターとリザードマンを殺す
効果 ドルアーガが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶ブラック，ミラー，ハイパー・ナイト…各1▶リザードマン…1▶イシ…1▶イシター…1

扉を通過するのを忘れないでください。

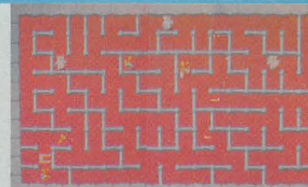
FLOOR 58



宝物 ブルー・クリスタル・ロッド
出現方法 写真のように動く
効果 ギルが強くなる(59フロアで必要)
登場キャラクタ ▶リザードマン…3▶レッドナイト…1▶クオックス…1

このフロアでは通過すべき3ポイントをしっかり見きわめていなければなりませんよ。さあ，最後の60フロアは目前です。とにかくガンバレ！魔術師がいないので，楽にクリアできるでしょう。

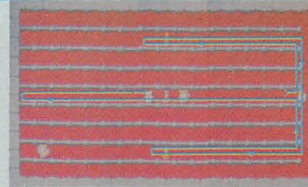
FLOOR 59



登場キャラクタ ▶ウイザード(赤の魔術師)…2▶ハイパー・ナイト(遅い)…2▶ハイパー・ナイト(速い)…1⇨分身…4⇨クオックス…1⇨ドルアーガ…1

まずウイザードを2人殺して，つぎに遅いハイパー・ナイトを2人殺します。なるべく隅で速いハイパー・ナイトを倒し4人の分身ウイザードの本物をやっつけると，クォックスが現れ，これを一突するとドルアーガが出現します。慎重なプレイを！

FLOOR 60



登場キャラクタ ▶石…1▶イシター…1▶グリーン，レッド，ブルー・クリスタル・ロッド…各1▶カイ…1

まず右に行ってイシターに触れてから下二段目に行き，つぎに上二段目に行って，グリーン，レッド・クリスタル・ロッドを出現させる。そして真中の段へ行ってカイを助けて，ブルー・クリスタル・ロッドを出現させればGAME OVERです〔㊟60フロアでつるはしを使ってしまうと，ZAPします〕。

つぶして飛ばして、ぺったん子とデート!!

ぺったんピュー

by サン電子　written by 見城こうじ

異次元迷路で，ロボット「ぺったん」が大活躍！プレートで敵をつぶしたり飛ばしたりという，ニュータイプのコミカル・ゲームです。

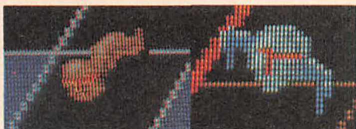
床板をうまく使いこなそう


◀オジャマ虫10ぴきは，迷路外からつぎつぎと戦列参加してくる

床板は，最初すべて黒い状態になっていて，ぺったんが上を通過すると畳返しのように反転。そして，１度反転した床板はグレー（灰色）か，ダークグレー（濃い灰色）に変色します。ダークグレーの板は，何度でも反転させることができます。

ギリギリまで引きつけて反転する床板に敵を乗せ，敵を裏側に落とそう。裏に回った敵はリング状になり（すけて見えている）迷路の切れ目まで直進してからもどってきます。リング状になった敵に触れても，アウトにはなりません。この基本テクを利用すれば，はさみ打ちの危険を減らせるし，後述の振動プレート作りへ応用することもできますから，必ずマスター！


◀左からぺったんとぺったん子。カメラを意識しちゃってカワイイ♥


▲憎い悪役。シャクトリムシよりヤジロベエのほうがスピードが速い

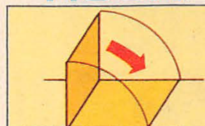

◀輪っかになっちゃった敵の姿ーあわれ。ラウンド３，４で使えるテクだ




▲こうやって敵をおとし入れます。

4種のプレートを使いこなせばテクは100通り!?

イエロー（黄色）プレート ROUND１・２

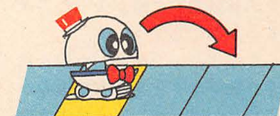

ボタンを押すと元の位置にもどります！

★「待ち伏せぺったん」

一番簡単な倒しかたは，あらかじめ何枚かプレートを倒しておき，その上に敵が乗るのを待ちかまえてボタンを押すという技。これを応用して，敵に追われたときにプレートを倒して逃げ，後ろからきた敵をはね飛ばす方法もあります。

★「ジャンピング・ぺったん」（下図参照）

倒したプレートの上に自分が乗ってボタンを押すと，床板２マス分ジャンプすることができます。ただし，迷路外や敵の上に落ちたらアウトです。ブルー，グリーンで



も使えるテクで，迷路が狭いラウンドのときは危険がともないますが，一時回避に効果があります。

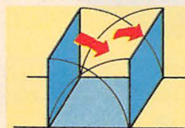
★「ウチワ返し」

画面上の敵が1ぴき退治されるごとに新しい敵が出現しますが，そのときぺったんの向いていた方向から現われるという法則を利用したテク。外周寄りに配置されるイエロー・プレートで，出現する敵をつぶしてはまたプレートを起こし…をくり返してつぎつぎに退治する，高度なテクとはいえないが，確実な方法です。

★「空中ランデブー」

倒したプレートの上で敵を待ち，一緒にふっ飛んでやっつける！敵が別方向から同時に攻めてきても対処できる，という利点もあります。

ブルー(青)プレート ROUND3・4



一度倒すとボタンを押したときその前方に起き上がる（起きる方向は矢印の表示でわかる）

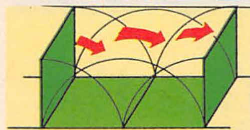
★「プレートテクトニクス」(プレート移動)

ブルー，グリーン，パープル・プレートは，自分に有利な配置にプレートを移動させることができます。なかでもこのブルー・プレートは小きざみな移動をさせることができるので，いろいろな配置組み替えが可能です。

★「プレート減少現象」

ブルー以降のプレートは，起こしかたによってはプレート同士がくっついてしまい全体のプレートの枚数が減ってしまうことがあります。攻撃能力が落ちることになるので注意しよう（特にラウンド4）。

グリーン(緑)プレート ROUND5～8



ボタンを押したとき前方へ1回転して起き上がる

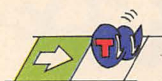
★「ジャンプ&アタック」

グリーンに乗ってジャンプして着地したとき，プレートが自分のま後ろまで追いついていることに目をつけたテク。ジャンプで一度敵から逃げたあと，すぐにプレートの後ろで攻撃にそなえて身がまえることができます。

★「遠隔操作攻撃」

はじめにグリーン・プレートを倒しておき，グリーンの移動圏内に敵が入ったらボタンを押してつぶしてしまうテク。

敵に追われたらグリーンを倒しながら逃げ，追ってきた敵をボタンを押して後方からつぶす形でやっつけます。遠隔操作攻撃



①敵が圏内に入った。ボタンを押せ！

の応用技(上図参照)。

★「死人返し」

最後の敵を倒すと同時に自爆現象を起こしても，ラウンド・クリアとなってぺったんは死なないのだ。

★「自爆」

グリーン，パープル・プレートは，起き上がるとき数回転するので，不注意にプレートの移動圏内にいるとぺっしゃりとやられてしまう。高次ラウンドでは，これにはとくに注意しよう。この場面の写真を見てください▼。

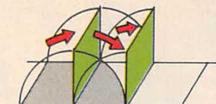


◀あたたっ！ つぶれそうなぺったん

パープル(紫)プレート ROUND9～12

★「死のジャンピング」

パープル・プレートに乗ってジャンプす



②これぞ「遠隔操作追い打ち」

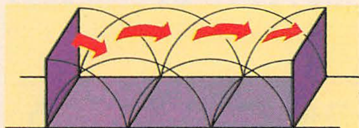
ると，ぺったんの飛ぶ距離よりもプレートの移動距離のほうが長いため，プレートに追いつかれてつぶされるというオソロしい現象が起こる！絶対に，倒したパープル上でボタンを押してはいけません。

★「故意のプレート減少現象」

パープル・プレートが同時にあちこちで暴れまわることによる，自爆が恐いときに使う苦肉の策。わざとプレート減少現象を起こして，少ないプレート数でプレイする方法。ラウンド9で使えるが，実はあまり意味がないのだ。

★「ブーメラン打ち」

ウチワ返しの長距離版。外周から現われる敵を移動距離の長いプレートで遠くからゆうゆうと倒すので，はたから見てるとどうもものたりなく見えるテク。



ボタンを押したとき前方に2回転して起き上がる



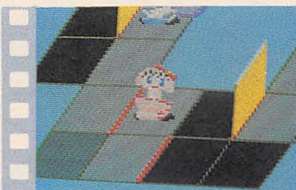

ぺったん子とピューしましょう

ラウンド開始時に画面上にいた敵をすべて退治すると，ガール・フレンドのぺったん子が画面上ランダムな位置に出現。2人がめぐり会ったあと，ぺったん子はぺったんの後ろにくっついて歩くようになります。このとき，すべての得点が倍以上になります。このゲームは，標準設定がEVERY EXTENDなので，ぺったん子を連れてプレイすると，高得点がのぞめます。

ただし，この状態でジャンプをすると，彼女だけ画面外にはね飛ばされてしまうので要注意(見かけによらず体重は軽い)。また，敵が彼女に触れると彼女だけが消滅。ラウンド・クリアしても消滅するので，またmonths会いなおさなければなりません。

2人で一緒に歩くと小回りがきかなくなるけれど，床板で敵をひっくり返したいときなどは普段よりも少しよけいに前進しておいてからもどるようにして待ち伏せすると，ぺったん子がやられにくくなります。

また，ぺったん子がいるのにわざとジャンプして，目を回して画面外に去ってゆく哀れな彼女を見て喜ぶという，異常な遊びかたもあります(ヒ，ヒドイ！)。



◀カワユク登場のぺったん子



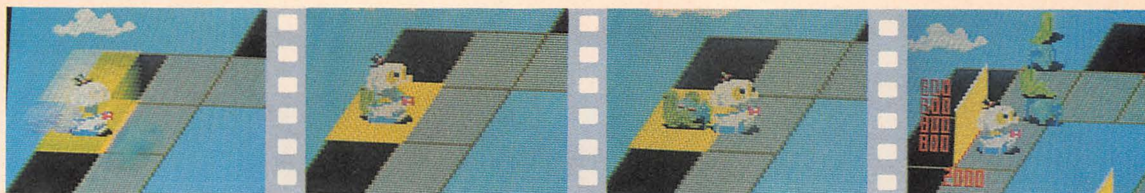
◀思わずヤケちゃうネ！ハートの出現



◀ぺったん子をつれて歩きます

振動プレートは超高得点

裏側に回ってリング状になった敵と倒れたプレートが重なると，そのプレートが3



▲振動プレートのつくりかた

秒間上下に振動します。この間，振動の内部はぺったんにとって無敵の安全地帯。ここに入ってきた敵は全て目を回して，生け捕りにすることができるのです。敵が集まったところでボタンを押すとまとめてはね飛ばすことができ，得点も通常の4倍にアップ。振動停止後しばらくすると，目を回していた敵も息を吹き返します。

振動プレートは，何色のプレートを使ってもいいのですが，なるべく外周の近くで作りましょう。リング状から復活する敵も新しく生まれてくる敵も外周から現われるので，大量捕獲しやすいのです。

ぺったん子を連れた状態で，振動プレートを使って敵を倒すことが，一番高得点につながります。

チャレンジング・ステージ



◀ぺったん子が活やくのチャレンジング・ステージ

4面クリアごとのチャレンジング・ステージは，ぺったん子が主人公。つぎつぎと向かってくる敵を，3枚のプレートで退治していこう！ 近いヤツから順につぶしていけばOKですが，あらかじめプレートを倒しておいて乗ってきたところをはね飛ばす方法をいっしょに使えば，簡単にパーフェクトが取れます。パーフェクト・ボーナスは，10,000pts.！

ファイヤー

同じラウンドで，長時間ねばっていると出てくるのがこれ。どのゲームでも必ず1ぴきはやとわれている，いわば永久パターン防止屋。ところが，こいつの能力はちょっとややこしいのです。スピードが速いうえに，立っているプレートもとおりぬけて迫ってくる。しかも，こいつがプレートに触れるとプレートはすべて消滅してしまうのです(一定時間たつとまた復活する)！ かろうじて振動プレートで足止めをすることだけはできます。

◀なんともあつかいにくい敵だ。ファイヤー

配　点

	ひっくり返してリング状にする	飛　ば　す	つ　ぶ　す	振動プレート
ぺったん子なし	100	200	400	800
		[まとめて倒したときの別ボーナス] 2匹=1,000　3匹=1,500　4匹=2,000　5匹=3,000　6匹=4,000　7匹=5,000		
ぺったん子あり	400	500	1,000	2,000
		[まとめて倒したときの別ボーナス] 2匹=3,000　3匹=4,000　4～7匹=5,000		

※床板反転=10pts.　ぺったん子とピュー= 3,000pts.
ラウンドクリアボーナス グレー=100+ 10pts.　ダークグレー=300+ 10pts.



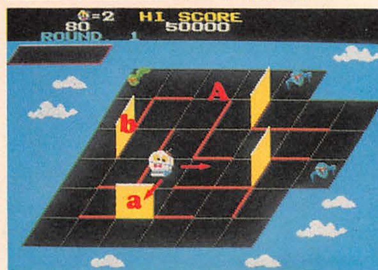
◀一度も通らなかった床板は、ボーナスになる



◀練習も得点がもらえるぞ

各ラウンド紹介&ワンポイント・アドバイス

ラウンド 1



《ラウンド1》

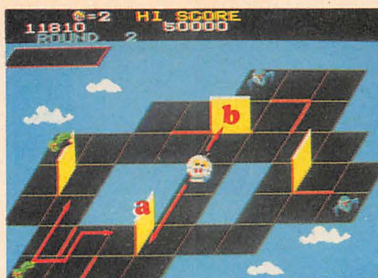
最初に自分が立っている足元の床板は，何度でもひっくり返せるダークグレー。この面はここ中心に移動するよう心がけよう。そして，ダークグレーからのX軸・Y軸の延長上を見る習慣をつけてください。これは，どの面でも同じで，その延長上にプレートが立っていると，振動プレートが簡単に作れるのです。ラウンド1の場合，まずAの道から敵が入ってくるので，それを現在自分が立っている床板でひっくり返し，リングを作ります。方向は，矢印2方向のうちどちらでもOKです。そして，リングより先にプレートにたどり着き，外周に向かってプレートを倒す。するとリングと倒したプレートが重なって振動プレートができるので，その中で待ち，敵が集まったらボタンではね飛ばす。基本的に，ラウンド1はこれのくり返しでクリアできます。

ウチワ返しはⓐまたはⓑのプレートでできます。

ⓐ，ⓑを内側に向かって倒してからジャンプすると，画面外にはね飛ばされるので注意すること。

ラウンド 2

この面も自分の出現場所がダークグレーです。慣れないうちは，真ん中の矢印の範囲ではさみ打ちに会いやすいので，気をつけてください。振動プレートを作るときは出現場所のダークグレーを使ってⓑで作るか，同じくⓐを横から倒して使うことがで



《ラウンド２》

きます。慣れてきたら，あまり動き回らないようにして黒い床板をとっておき，どこのプレートでも振動を作れるようにしましょう。また，左下の曲がりくねった道は長い一本道なので，はさみ打ちされないよう。

ラウンド 3

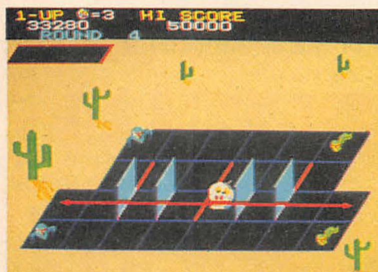
あとで説明する封印ダンゴをつくることができます。ⓐのプレートを矢印の方向に倒して起こし，大きく回り込んでⒶ上にくる。これはダークグレーなので矢印の方向に向かってリングを作り続けることができます。



《ラウンド３》

ラウンド 4

ちょっと難しい面です。気をつけないといつの間にかプレートが１枚になっていたりします。確実な方法としては，最初の位置で動かず，敵が横から入ってきたらすかさず右方向に動いて敵をリングにした上で２枚のプレートを倒し，ダブル振動プレートで一網打尽（いちもうだじん）にすることです。うまくいくと，ぺったん子がすぐに現われますよ。そのほかにも矢印の横一線しか移動せずにラウンド・クリアする方法もあります。ヒントは「ジャンプをうまく使うこと」です。



《ラウンド４》

ラウンド 5〜8

これ以降は，とにかく始まったらすぐプレートの前にへばりつき，敵がくるのを待って振動プレートを作るのが確実なやりかたです。



《ラウンド５》　《ラウンド６》　《ラウンド７》　《ラウンド８》

ラウンド 9〜12

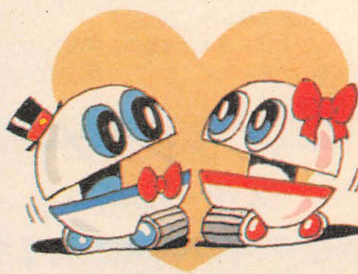
何も考えずにプレイすると，必ずプレートにつぶされます。プレートの移動距離を確実につかみましょう。

ラウンド９の個室ぺったん（後述）は，まず４枚のプレートを全て外側に向かって倒してから，中央にもどってボタンを押せばＯＫ。ラウンド12では，ⓐの位置のブーメラン打ちがやりやすくなっています。



《ラウンド９》　《ラウンド10》　《ラウンド11》





《ラウンド12》

ラウンド 13〜16

経験ずみのプレートの混合配置ですから，基本的には問題ないはず。ただし，ラウンド13はラウンド開始直後にクリアの重要な鍵があります。



《ラウンド13》　《ラウンド14》　《ラウンド15》　《ラウンド16》

ラウンド 17〜20

アッ！と驚くカラクリが用意されています。落ち着いてプレイしないと，気が狂いそうになるので注意。ちなみに，この４面のためにこのゲームの中毒となった人も。



《ラウンド17》　《ラウンド18》　《ラウンド19》　《ラウンド20》

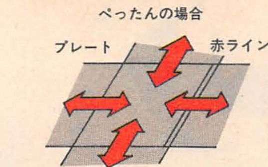
スーパー・テクニック

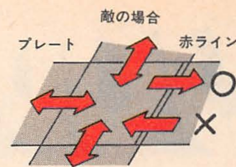
★「フェイント」

床板をひっくり返した瞬間，すぐ近くにきていた敵が驚いて方向転換してしまう習性を利用したハイテク。微妙なタイミングが必要だが，使いこなせると強い効果が。

★「倒れたプレート下の赤ライン」

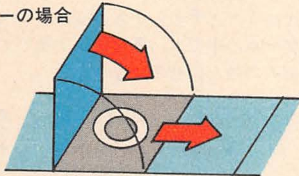
赤いラインは迷路の仕切りです。プレートを倒してしまうと，その下のラインは見えなくなり，ぺったんはその上を通過することができます。
敵の場合は少々ややこしくて，プレート上から下に降りることはできますが，外からラインを越えてプレート上に来ることはできません。これを覚えておくと，敵の追跡をラクにかわすことができます。また，イエローの根元ではラインがあるという判定をするので，これも覚えていると便利。





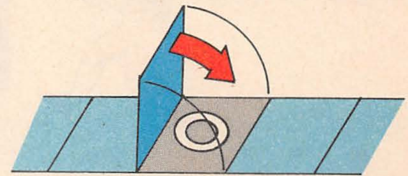
★「連続振動プレート」
1枚のプレートと1個のリングを使って，何度も振動プレートを作る大技。振動プレートを外周寄りに移動させたいときに有効です。ブルー，グリーン，パープル・プレートで使用可。

(例)ブルーの場合



①リングが矢印の方向に進んでいるときにプレートを同じ方向に倒す

②振動プレートができる。リングが隣りのマスへ移動するまで待つ



③リングが隣りへ移ったらボタンを押してから再度進行方向に倒すと，振動プレートができる。これをくり返して外周まで振動プレートを動かす。グリーン，パープルの場合はもっと手っ取り早い

のうてんきな遊びかた

★「横着ぺったん」
いかに，床板を少なくひっくり返してラウンド・クリアできるかを競うプレイ方法。あまりぺったんが動き回らないことから，この名前がついた。サン電子の開発部ではつぎのような記録が出ているそうで，これ以外にはラウンド12も1枚でクリアできるそうです。

サン電子開発部での記録

ROUND	ひっくり返した床板の枚数
1	1
2	4
3	3
4	4
5	5

★「リング大量生産」
ぺったん子とのデート中にリングを作ると，400pts. の高得点がもらえることに目をつけた得点かせぎ。とくに低次ラウンドではファイヤー出現までに長い時間があるので，けっこう得点が取れます。



これがウワサの個室ぺったん

★「封印ダンゴ」
敵の出現位置をプレートで完全に囲んでしまうと，敵は出現と同時に消滅してしまい，1,000pts. が得られるというほとんどバグのような隠れ技。ラウンド3でプレートを1回動かすだけでできます。

★「個室ぺったん」
ぺったん自身を4枚のプレートで完全に囲んでしまう技。ファイヤーが出るまで絶対にやられないが，ほとんど利用価値がないし，ぺったん子と一緒に入ると何となくイヤらしいので人からうしろ指をさされる。ラウンド9で使用可。

★「回転プレート大道芸」
回転移動中のグリーン，パープル・プレートにタイミングよく横から突っ込むと，プレートに乗ってジャンプできるという荒技。見た目はすさまじいがやはり何の利点もないので，人からは「そんな大道芸でこの俺とやり合う気か？」となめられる。

★　★　★

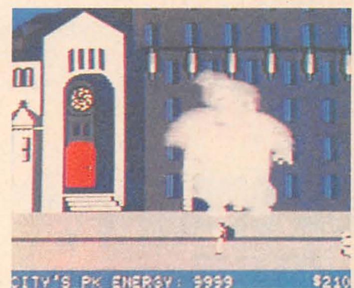
開発裏話

このゲームは，最初「バンバン」という名前でした。それが，デモに映したときどうも人目を引きにくいというので，ネーミング変更することにしたそうです。誰かが「ぺったんにしよう！」と言ったところ，「そんなのドン臭くていやだぎゃあ！」(サン電子は愛知にあるそうな) と反論されたそうです。「じゃあ，ぺったんピューにしよう！」と言ったら，円満解決したのでした。なお，初期のゲーム名，「バンバン」の名残りが今でもゲーム内のある場所に残っているそうです。さてどこにあるのやら——。
※サン電子の新製品「ぺったんピュー」のポスター，カタログ，テーブルポップ，インストラクション・カードをセットで20名のみなさんにプレゼントします。
ご希望のかたは，ベーマガ編集部まで，スーパーソフト・コーナーの感想を書いて送ってください。
しめ切りは，1月末日です。



出たあ〜，
—ポニカの新作ソフト—
あのゴーストバスターズがゲームになった!!

巨大都市ニューヨークのあちこちに，お化けが出現して大さわぎ。ちょっとユニークな科学者3人組が，ゴーストバスターズとなってお化けを退治しまくるという話題の映画を，君はもう見たかな？その映画のおもしろさをそのままゲーム化した「ゴーストバスターズ」が，ポニカから発売になりました。できるだけたくさんのお化けをつかまえて賞金をかせぎ，お化けたちの根城へのりこむというストーリー。マシュマロマンも，もちろん出てきますよ。機種はMSXで，価格はテープ版 4,800円です。
※「ゴーストバスターズ」バッジを10名様にプレゼントします。あて先はベーマガ編集部。しめ切りは，1月末日です。



▲イタズラお化けをやっつけろ!!

スパルタンX

by irem
written by
EXCHANGER





STORY

シルビアが，敵〔X〕の館につれ去られてしまった。! 急げ，トーマス。小人やナイフ投げなど，立ちはだかる数々の強敵を倒し，階上へと進んでいこう。シルビアは，最上階に監禁されている。

カンフー映画「スパルタンX」では，ジャッキー・チェンが大あばれして大好評。ゲームの中では，あなたが主役です。さあ，何人の敵が倒せるかな？

YOUR LOVE SILVIA
IS IN CUSTODY NOW.
IF YOU WANT TO SAVE
YOUR DEAR SILVIA'S
LIFE COME TO
THE DEVIL'S TEMPLE
AT ONCE.
5 SONS OF THE DEVIL
WILL ENTERTAIN YOU.

◀あなたのもとに届いた一通のメッセージ

HOW TO PLAY

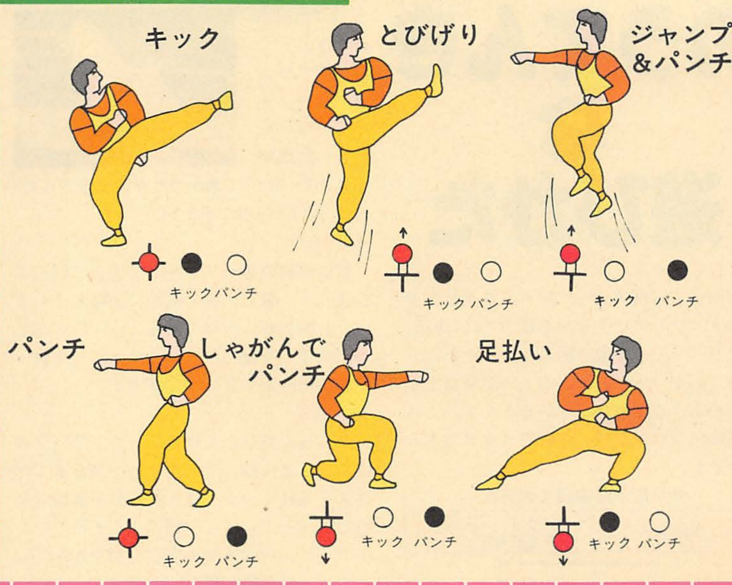
あなたの目的は，トーマスを操つり，数々の敵をやっつけて彼女を救い出すことです。

操作上の注意点

★しゃがんで立ちあがるときは，レバーを横にやってください。上にやると，ジャンプしてしまいます。

★横ジャンプは，ある程度歩いてからジャンプするとできます。このとき，キックをするのが有効的。最後の敵は，これでいためつけよう。

操作方法



敵キャラクター

戦闘員

トーマスをつかまえるしか能がなく，たばになってかかってきます。



▶追いかけてくる戦闘員と，頭上をかすめる小人の攻撃

小人

戦闘員を小さくしたようなもの。背が小さいので，足払いかしゃがんでパンチするしかない。また，たまに宙返りしてくるので，このときは頭突きでやっつけましょう。

ナイフ投げ



◀あぶないっ！ ナイフがとんでくるぞ

突然現われて，ナイフを投げてきます。ナイフは上中下と三段階の高さでくるので中，下はジャンプ，上はしゃがんでよけましょう。2発当てないと倒れないことも忘れてはいけません。

かんしゃく玉

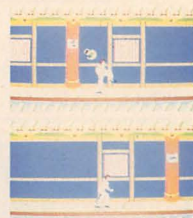


▶ふってくるカンシャク玉

とつぜん上からふってきて，空中で止まり，数秒後破れつします。とびげりか，ジャンプ&パンチでこわしましょう。

へびつぼ

上からふってきて，下に落ちてへびにかわります。なるべくつぼがわれる前にこわしましょう。

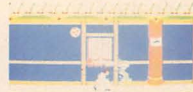


ツボがふってきて，ヘビが現われます ▲

竜つぼ

上からつぼがふってきて割れると中から竜がでてきます。竜が実体になってからやっつけると，高得点です。





▲地上におちると火をふく竜に大変身!!コワイネ〜

毒蛾（どくが）


▶壁の穴からヒラリ，ヒラリととんできます

壁にあいている穴から，現われます。キックで倒せますが，よけたほうがいいぞ。

How to Win

1階

戦闘員が，わんさかでてきます。パンチでやっつけると高得点。ナイフ投げは，一度よけてから足払いでやっつけましょう。

1階の最後に登場するのが，棒術使いです。棒をたくみに操つって向かってきますが，一発のとびげりと，足払いで意外とあっさり勝つことができます。コツは，怖がらずにつっこむことです。


▲さあ，1階のボスは棒術使いだ


▲やった!! そして，おつぎは2階

2階

柱に書かれている数字が四になるまで，空中物がふってきます。混乱しそうになりますが，冷静な行動が勝ちを呼びます。四の柱を越すと小人，戦闘員，ナイフ投げの混合攻撃がはじまります。ここでは，パンチを使いましょう。

2階の最後は，ブーメラン投げ。こいつは，一発よけたら速攻でやっつけましょう。2発目がきてしまったなら，今度はあわてず騒がずゆっくりよけます。それから，戻ってくるブーメランにも気をつけて。


▲2階のボスはブーメラン投げだ



▲デモがあります。フォッフォッと敵の声が不気味

3階

このへんになると，敵が多くて何がなんだかわからなくなっているでしょう。とにかくたえるのみです。



最後に出てくるのが，大男。怪力男の異名をとる彼は，その名のとおり手強いです。移動してとびげり，そして足払いで，勝利へ一歩近づきます。



▲でかいぞ!!怪物男

▲燈台もと暗し？ とにかく足をネラう

◀階段をかけ上がる音がなかなかリアル



4階

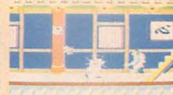
うーむ。この階は，とっても難しい。はじめに，いきなり鳥(?)が飛んできます。これまでの調子でいると，まず3，4回は当たってしまう。4回当たると，死んでしまうので，こういうときはパターンを作るに限るのだ。鳥は柱の数字四になれば自動的にUターンしてくれます。それまでのしんぼうですぞ。

4階の最後の敵がまた強い。一見弱そうに見える術使いですが，今までのようにはいきません。とにかくしゃがんでパンチ攻撃をしましょう。端のほうに追いつめて，攻撃のスキを与えないようにするのがコツです。


▲ここまでくれば，ひと安心


▲火の玉を投げる妖術使い


▲なんと，分身の術を使ってくる


▲スキを見せるとごらんのとおり

5階

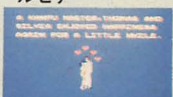


小人のナイフ攻撃が手強いです。とにかく，まともにやってもだめ。後記の必勝法を使って戦いましょう。

5階の最後に登場するのが，最強最大の敵〔X〕。これは強い！強いなんてもんじゃないのです。足払いはジャンプされるし，足げりはガードされてしまいます。この敵には，ひたすら何度も攻撃するしかありません。


▲最強の敵。これが大ボスの〔X〕だ!!


▲「トーマス!!」とかけよってくるシルビア


▶うーん，何もいうことはありません



必勝!! テクニック

その1 5階などで，無事に6まで行く方法

三の柱を過ぎたあたりで，右からくるナイフ投げをのこしておくと前から敵が出なくなります。

これを利用して，敵とのきょりをかせぎましょう。

その2 とびげり1発でたくさんの敵を倒せ

とびげり一発でたくさん敵を倒すと，200→400→800と点数が増えていきます。これを利用して，点を増やそう。

その3

ナイフと戦闘員がきたら，戦闘員を優先させよう。

戦闘員は，ひかく的どんな状態でもやっつけられるものです。戦闘員を先にかたずけましょう。

［最後に］

3階までは，わりとかんたんに行けますが，4階以降はよく考え冷静にならないと消せません。映画もゲームも「スパルタンX」で決まり。君は，ジャッキー・チェンになれるかな。

1942

君は撃墜王になれるか

by CAPCOM
Written by 響 あきら

How To Play

8方向レバーと発射ボタン，宙返りボタンで操作します。危い！ と思ったときは宙返りすれば，敵機，弾ともに当り判定がなくなりますが，各ステージにつき3回しか使えないので無駄使いは禁物（残り数は，右下にⓇ文字で表示されます）。艦着したとき残っているR×1000のボーナスと，そのステージの敵機を何%撃墜したかによって，ボーナスが決まります。

撃墜した%(パーセント)	BONUS POINT
100%	50,000pts.
95〜99%	20,000pts.
90〜94%	10,000pts.
85〜89%	5,000pts.
80〜84%	4,000pts.
70〜79%	3,000pts.
60〜69%	2,000pts.
50〜59%	1,000pts.
49%以下	0pts.

基本テクニック



●画面中央下付近で戦え！

ただし，あまり前に出過ぎると小型機がつきまとうので注意すること。

●宙返りをうまく使おう

宙返りしているあいだも，左右に動くことはできます。
また，宙返りが終わる直前から弾を撃てるので，この2点を上手に活用しよう。

●Powを見逃すな！

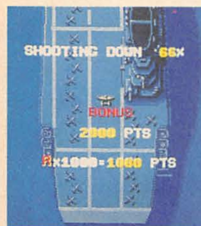
上図を参考にして赤水編隊の軌道をつかみ，全滅させてPowを取ろう。

●大型機を破壊しろ

大型機の攻撃は，よく見ていれば意外と簡単によけられるものです。機会をみて反撃しよう。

●撃墜%を高くしよう

高い撃墜率が高得点を上げるための重要ポイントです。少し慣れてきたら，敵機を逃がさないようにして撃墜率をあげ高いボーナスポイントを得よう。
うまくなれば100%撃墜も夢ではありません。



着艦するP—38
ほっと一息

▼回りながら弥七に変化していく黒電

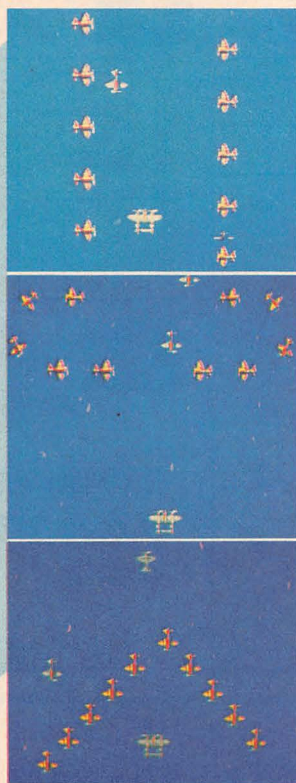




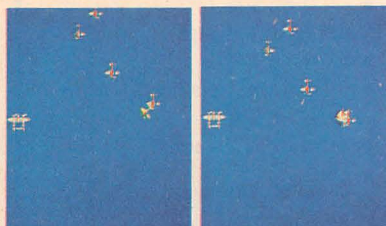
両翼に味方をつけたP－38（自機）　ヤッタネ！爆発していく富獄



地形の美しさは，なかなかのものです



赤水の編隊



キャラクター紹介

	P-38 ライトニング	自機

	Fig	NAME	飛行パターン	Pts.	破壊するための弾数 注2)
小型機		黒電（コクデン）		30	
		黒電改（コクデンカイ）		50	
		赤水（セキスイ）		100 編隊全滅 500	
		二式ジェット BVD		グリーン 100 グレー 150	
		三式ロケット フクスケ		グリーン 150 グレー 200	
中型機		24式 清	画面下から出現	グリーン 1,000 グレー 1,500	4発 6発
		雷山（ライザン）	画面下から出現	グリーン 1,000 グレー 1,500	5発 7発
		昇龍（ショーリュー）	画面下から出現	グリーン 1,000 グレー 1,500	6発 8発
大型機		大飛龍（ダイヒリュウ）		2,000〜9,000 注1）	15発 20発
超大型機		富獄（フガク）		20,000〜40,000	40〜50発
		空の要塞 亜也虎（マヤコ）		50,000	55発
隠れキャラ		弥七（ヤシチ）	加速をつける	5,000	

注１）大型機はプレイヤーが死なずに続けて破壊していくと，500点ずつアップ。
注２）中型，超大型機は１発当たるごとに100pts.

パワーアップで反撃だ!!

赤水編隊を全滅させるとPowを置いていきます。これをとると，パワーアップします。Powの種類は，全部で７種類。色別で効力がちがいます。

テクニック&情報

★中型，大型機は自機を近づけると弾を撃たなくなります（近づき過ぎてぶつからないように）。
★赤水編隊の中の全滅Pow編隊の最後の1機を，画面から消える寸前に撃って時間をかせごう。つぎに出てくる中，大型機をまとめて破壊できます。
★Powで両翼に味方がついたとき，この味方を中型機や大型機に体当りさせると，5,000pts.と10,000pts.の隠しボーナスがあります。
★カプコンのゲームではおなじみの弥七は２ステージから敵機を 200 機撃墜するごとに出現します。
★エキストラ Powの赤水編隊は，6,13,18,25,29ステージの前半に出現します。
★超大型機は，7,15,23,31ステージの最後に出現します。宙返りをためておこう。

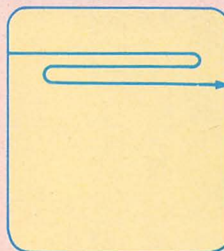
赤水編隊の攻撃パターンとPowの種類

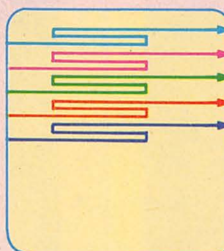
2→4 連射

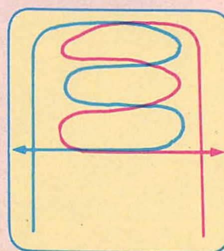

画面上の敵が全て爆発


両翼に味方がつく


宙返りの回数が１回増える



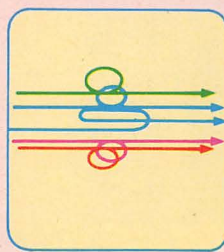


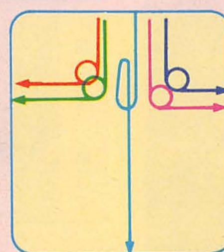


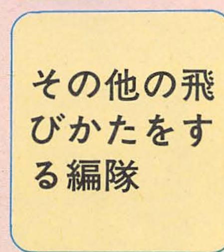

敵が15秒弾をうたなくなる


得点に関係なく１機増える


1,000Pts.







その他の飛びかたをする編隊

おわりに

このゲームは，全部で32ステージです。４ステージごとに地形が変化し，同地形の最終ステージはボーナス・ステージとなっていて，敵機は弾を撃ってきません（大型機だけは，弾を撃ってきます）。全32ステージをクリアすると，カプコンからのメッセージが表示され，ゲームは終了します。はたして，何人のプレイヤーがこのメッセージを見ることができるでしょうか？

読者の皆さんもトライしてみてください！

P.S. このゲームの取材中にカプコンのつぎのゲームの噂が流れてきました。すごい自信をもっておすすめできるゲームだそうです。その名もEXED EXES……。さて，どんなゲームなのでしょう？

カプコン・クラブ特製PGCのおしらせ

カプコン・クラブ特製のＰＧＣをもらっちゃおう!!

今回発売のビデオゲーム「1942」でも，前回に引き続きカプコンクラブ特製のＰＧＣ（プレイ・ゲーム・カード）プレゼントがあります。

ＰＧＣのほしい人は必要事項明記の上，下記のあて先まで送ってください。

その中から抽選で1942特製の景品が当たります。発表は，発送をもってかえさせていただきます（１月20日必着）。

（必要事項）
- 住所・氏名・年令・性別・職業・TEL
- オリジナル証No.（ゲーム・マシンの遊びかた右下に添付）
- 今，好きなゲーム
- 1942最高スコアとそれを出したゲーム・センター名
- 1942のゲームプレイ感想
- 「SUPER Soft コーナーで見ました」

（あて先）〒547 大阪市平野区長吉川辺3-8-51 カプコン・クラブＰＧＣ係まで

ペーパーアドベンチャーコーナー

禁無断掲載

ペーパー大名

「戦国大名とおる君」

©手塚一郎
作　岡田つかさ

遊びかた

まず行番号1を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，次に，今，可能な動作が三つ書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで……これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから……

STORY

アナタは，尾張の大名「とおる君」です。三河の小林氏や，駿河の永山氏,美濃の鈴木氏たちと協力したり裏切ったりしながら入京し，全国統一してください（登場する大名は，すべて架空のものです）。

1　まずはじめに何をしますか？
いくさをする➡71
自軍の状況を調べる➡9
密偵(みってい)を放つ➡7

2　兵は，たくさん集まった。➡5

3　つまり，アナタは利用されただけだったのだ。
残念だが，ゲーム・オーバー。

4　永山氏と連絡がとれ，協力して小林氏を滅ぼすことにした。➡96

5　そこへ，小林氏から密偵が届けられた。➡10

6　どうやら密偵は鈴木氏につかまったようだ。➡11

7　密偵によると，小林氏と永山氏は仲が悪いらしい。
小林氏と連絡をとる➡5　永山氏と連絡をとる➡4　さらに密偵を放つ➡8

8　しかし密偵は鈴木氏をさぐりに行ったまま帰ってこない。➡15

9　兵や兵糧(ひょうろう)が，たりません。
農民の年貢を増やす➡56　農民の年貢を減らす➡14

10　その密書には「共に協力し合い，永山氏を滅ぼそう」と書かれてあった。
協力する➡27　協力しない➡77

11　兵も兵糧もないアナタが鈴木氏に勝てるはずがなく，アッサリ全滅してしまった。
ゲーム・オーバー

12　残るは鈴木氏だけである。もう戦うしかない！➡90

13　長いいくさだったが，やっと永山氏を滅ぼすことができた。➡65

14　農民は非常に喜んでいます。
密偵を放つ➡7　兵を集める➡2

15　そのとき，突然鈴木氏が攻めこんできた。➡6

16　アナタは，永山氏と小林氏を滅ぼした上に兵や兵糧まで増え強大になった。➡12

17　鈴木氏の強さは絶大で，アッという間に小林氏を滅ぼしてしまった。
➡20

18　アナタが無謀ないくさをしているためだと思われる。➡24



19　そこへ突然，永山氏の軍が攻めこんできた。➡22

20　しかし，その勢いでアナタの軍も滅ぼされてしまった。
ゲーム・オーバー

21　さて，アナタは永山氏の城をどこから攻めますか？
正面から➡54　背後から➡51

22　アナタの軍は，ひとたまりもなく全滅してしまった。
ゲーム・オーバー

23　アナタは小林氏と組んで永山氏を攻めることになった。➡21

24　すると突然，永山氏の軍が城門を開いて襲ってきた。➡22

25　長いいくさだったが，やっと永山氏を滅ぼすことができた。➡31

26　アナタが背後から攻めるので，小林氏は正面からとなった。➡62

27　アナタは，小林氏と組んで永山氏を攻めることになった。➡34

28　アナタは，小林氏と組んで永山氏を攻めることになった。➡33

29　長いいくさだったが，やっと永山氏を滅ぼすことができた。➡64

30　アナタが背後から攻めるので，小林氏は正面からとなった。➡13

31　小林氏の軍にくらべると，アナタの軍のほうが正面から攻めた分だけ被害が大きかった。➡43

32　アナタが正面から攻めるので，小林氏は背後からとなった。➡61

33　アナタは，永山氏の城をどこから攻めますか？
正面から➡35　背後から➡26

34　アナタは永山氏の城をどこから攻めますか？
正面から➡32　背後から➡30

35 アナタが正面から攻めるので小林氏は背後からとなった。➡25

36 しかし突然，各地で百姓一揆が起きはじめた。➡47

37 その帰りに運悪く野盗(やとう)の集団と出会ってしまい，つかまってしまった。➡44

38 ただでさえ被害の大きいアナタの軍は，ひとたまりもなく全滅してしまった。
ゲーム・オーバー

39 アナタは，これによって殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

40 被害の大きかった小林氏の軍は，すぐに全滅した。➡63

41 結局，小林氏を滅ぼしたものの，兵の残りは十数名になってしまった。➡37

42 さぁて，残るは鈴木氏だけである。➡36

43 そこへ，小林氏の軍が襲いかかってきた。小林氏は裏切ったのである！➡38

44 アナタはヨロイと刀を奪われて殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

45 アナタの軍のほうが優勢ではあるが，小林氏の軍もあとへは引かない。➡41

46 やがて，どちらの軍も全滅に近くなってきた。➡88

47 アナタが年貢を増やしすぎたからである。➡39

48 その密書には「互いに協力し合い永山氏を滅ぼそう」と書かれてあった。
協力する➡23　協力しない➡77

49 その密書には「共に協力し合い永山氏を滅ぼそう」と書かれてあった。
協力する➡28　協力しない➡77

50 しかし，野盗は前からいた兵と折りあいが悪く，内乱が起きてしまった。➡19

51 アナタは背後から攻め，小林氏は正面から攻めることになった。➡29

52 どこから集めますか？
野盗から➡82　農民から➡57

53 そこへ，小林氏から密書が届けられた。➡48

54 アナタは正面から攻め，小林氏は背後から攻めることになった。➡25

55 そこへ，小林氏から密書が届けられた。➡49

56 おかげで兵糧を貯えることができた。さてつぎは……。
さらに年貢を増やす➡81　兵を集める➡52

57 兵は，たくさん集まった。➡55

58 兵糧が底をついてしまったので小林氏に貸してもらうことにした。➡67

59 アナタの軍のほうが優勢なはずだが，うしろから攻撃されたのでかなりの被害を受けた。➡41

60 被害の大きかった小林氏の軍は，すぐに全滅した。➡16

61 しかしアナタの軍は兵も兵糧も，たりないのでスグに全滅した。ガッカリ，ゲーム・オーバーです。

62 長いいくさだったが，やっと永山氏を滅ぼすことができた。➡58

63 アナタは，永山氏と小林氏を滅ぼした上に兵や兵糧まで増え，強大になった。➡42

64 小林氏の軍は正面から攻めたため，どうやら被害が大きかったようである。
ついでに小林氏も滅ぼす➡40
このまま帰る➡66

65 小林氏の軍は正面から攻めたため，被害が大きかったようである。
ついでに小林氏も滅ぼす➡60
このまま帰る➡66

66 突然，背後から小林氏の軍が襲いかかってきた。➡59

67 しかし，小林氏は兵糧を貸してくれなかった。
がっかりして帰る➡66
力ずくで兵糧を奪う➡45

68 両軍はま正面から激突し，多くの死者をだした。➡79

69 アナタの軍は，しかたなく敵の城の近くに陣をはることにした。➡74

70 アナタの軍は，あえなく全滅してしまった。
残念，またがんばってネ。

71 どの大名とですか？
小林氏➡75　永山氏➡85
鈴木氏➡76

72 アナタは，切腹して死んでしまった。
ゲーム・オーバー



73 小林氏だけならともかく，鈴木氏に勝てるはずがない。➡78

74 翌朝，気がついてみるとアナタの軍の兵の多くが脱走していた。➡18

75 アナタは小林氏の城に攻めこんだが，そのとき小林氏の軍も城門を開いて襲ってきた。➡68

76 アナタは鈴木氏の城を攻めたが，敵はあまりにも強かった。➡70

77 すると小林氏は激しく怒り，鈴木氏と協力してアナタの城へと攻めてきた。
戦う➡73　降参する➡83

78 アナタは，鈴木氏にとらえられてしまった。➡83

79 そのとき，同じく小林氏を滅ぼそうとして出てきた鈴木氏の軍に出くわした。➡17

80 兵は，たくさん集まった。➡53

81 さらに兵糧を貯えることができた。
いくさをする➡71
兵を集める➡84

82 兵は，たくさん集まった。➡50

83 しかし小林氏の怒りは静まらず，アナタに切腹を命じた。➡72

84 どこから集めますか？
野盗から➡82　農民から➡80

85 アナタは永山氏の城に攻めこんだが，敵はとても手強い。とうとう夜になってしまった。➡69

86 鈴木氏が追ってくるぞ。➡92

87 アナタは，この義勇軍のおかげで鈴木氏を倒し入京することができた。➡97

88 しかし，鈴木氏は数名の兵を連れて攻めてくる。
このまま戦う➡95　逃げる➡93

89 アナタは，やっとのことで自分の城へたどりついた。➡94

90 どちらの軍も同じぐらい強く，いくさは長く続いた。➡46

91 しかし，決着のつかぬまま両軍全滅してしまった。
ゲーム・オーバーヨ！

92 アナタ達は，ついに追いつかれてしまった。➡91

93 よし！城へ逃げよう。
兵を連れて逃げる➡86
1人で逃げる➡89

94 そこには，農民たちが作った義勇軍が待っていた。➡99

95 アナタも数名の兵で戦った。➡91

96 結局，小林氏の軍は全滅したが，アナタの軍も全滅してしまった。
ゲーム・オーバー

97 そして，アナタは全国統一を実現させた。ばんざあい!!おしまい。

98 そしてアナタの軍は正面から，永山氏の軍は背後から攻めることになった。➡96

99 自分の危機にもかかわらず，年貢を軽くして農民を助けてあげた恩返しなのであろう。➡87

●投稿待ってま～す
本コーナーへの読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして原稿用紙に書いてお送りください。なお，内容は未発表で，オリジナルのものにかぎります。あて先は「SUPER Softコーナー編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいします。

アクティブ・ロール・プレイング・ゲーム



HYDLIDE
ハイド ライド

for PC-8801/mkII X-1/C/Turbo

by T&E SOFT

Written by 手塚一郎

T&Eソフトの最新作「ハイドライド」を紹介します。

このパソコン・ゲームは，PC-8801/mkII（5インチFD版6,800円)，X-1 /C/Turbo（テープ版4,800円，5インチFD版6,800円）用に発売されています。

内容はお姫さまを助けるというものですが，構成はズバリ「RPG」！つまりロール・プレイング・ゲームです。しかも64Kフルメモリ，オールマシン語，一括ロードと，ソフト技術的にもすぐれた作品なのです。

ロール・プレイング・ゲームというのはキャラクタが動きまわる「アクション・ゲーム」と，思考型の「アドベンチャー・ゲーム」を合わせたようなもので，さらに，自分のパワーなどが，さまざまな設定の中で変化していく，生きているゲームとでもいえるようなものなのです。

今月ご紹介しているナムコの「ドルアーガの塔」もこの一つといえますが，パソコン・ゲームのよさは，何時間，いや何日，何か月もかかって連続的に遊べるところにあります。君もチャレンジしてみては？

HYDLIDEの伝説

この伝説は，今私たちが住んでいる世界とはまったく別の空間での物語です。ここは，妖精の住む王国，フェアリー・ランド。ここは王様の住んでいる宮殿を中心に広がっている，緑の美しい平和な王国でした。この宮殿には三種類の不思議な宝石が祭られており，その宝石によって王国の平和は保たれていたのです。人間と妖精たちはこの世界でおたがいに共存し助け合いながら，仲よく暮らしていました。ところがある日，悪心を起こした人間によって宝石のひとつが盗まれてしまったのです。数が足りなくなってしまった宝石は，その輝きが鈍くなってしまい，ついに宝石によって封印されていた，神話伝説上最強といわれる悪魔「バラリス」が目覚めてしまったのです。「バラリス」の魔力によって残りの宝石もいずこかへ飛ばされてしまい，平和であったフェアリー・ランドも崩壊(ほうかい)してしまいました。国王のプリンセス，「アン」も「バラリス」の魔力によって妖精にされて，いなくなってしまいました。王国を崩壊させた「バラリス」は，国のあちこちに怪物をはなち，人々の心を恐怖と絶望が支配したのです。この悪魔の悪業に耐えかねた勇敢な若者が，王国の復興を願ってたちあがりました。彼の名は「ジム」。「ジム」は人々の希望を一身に背負って，たった1人で怪物に挑戦していったのです……。

ストーリーはプレイヤーが創る!?

さて，このゲームのストーリーは？もちろん，大まかなストーリーはありますが，実際には，プレイヤー自身がストーリーを創るといってもよいでしょう。

アクション・ゲームのハラハラする動きと，アドベンチャー・ゲームの秘密さがしのおもしろさ，そしてロール・プレイングのキャラクタを成長させる楽しさが加わり，独特の奥深さを味わえます。

How To PLAY

これは簡単。メッセージを入力する必要もなく，操作はテンキーの8246で上下左右に主人公の「ジム」を操作し，スペース・キーで攻撃と防御の切替えと，地下迷宮への出入りを行ないます。

画面には，方眼紙25枚分以上あるといわれる，プレイ・フィールドと，ゲームのデータを示す「LIFEメータ」(生命力をあらわす)，ジムの腕力をあらわす「STRメータ」，ジムの戦闘経験を示す「EXPメータ」，怪物のLIFE値やダメージなどを示す「インフォメーション・ウインドウ」，などがあります。

EXPメータは，ジムが怪物をたおしたときに増加しますが，この値が100%をこえると，LIFE，STRメータが10ずつ増えます。

攻略法

まず，経験値を上げるのが先でしょう。そのためには，スペース・キーで攻撃に切替え，怪物に体当たりをします。この戦闘時には，ダメージを受けたほうのキャラクタがフラッシュします。

怪物がフラッシュしたらしめたもの。そのまま体当たりを続けます。

もし，ジムがフラッシュしたら，すぐに戦闘中止！逃げるが勝ちです。

平地でしばらく休みをとると，ダメージが回復しますから，そうしたら再びアタックしてください。

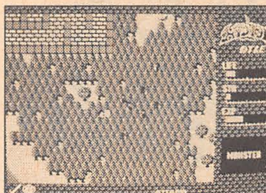
これをくりかえしてEXPメータを100%まで上げ，LIFEメータとSTRメータを10ずつ増やしましょう。

こうなると，これまでは3回攻撃しないとたおせなかったスライムが，2回の攻撃でたおせるようになったりします。

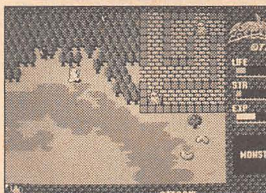
これがロール・プレイング・ゲームのおもしろさです。もちろん怪物を攻撃するには正面からより，後方からやっつけたほうが安全です。

ゲーム・フィールドには，「勇者の剣」，「正義の盾」，「十字架」，「魔法の壺」，「永遠のランプ」，「不死の薬」，「秘密の錠」，「宝石」などの宝がかくされています。

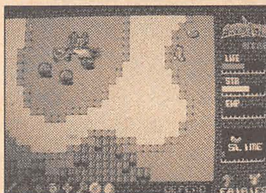
これらの宝には，それぞれ秘密の力があり，ゲーム展開におもしろさを加えてくれます。



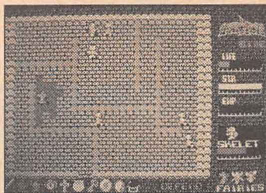
《写真1》森の中にまよいこんだ「ジム」。木々のかげからは森の小人，「コボルト」がおそってくる



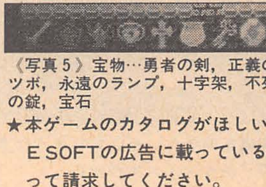
《写真2》とりでの近くまできた「ジム」。中にはタコが待ちかまえている。がんばれ「ジム」！



《写真3》スライムが近づいた。これは弱いからすぐやっつけられる。運河の中洲にはドラゴンだ



《写真4》十字架のようなものがあるトリデの内部。あそこに何か秘密があるのかもしれない



《写真5》宝物…勇者の剣，正義の盾，魔法のツボ，永遠のランプ，十字架，不死の薬，秘密の錠，宝石

★本ゲームのカタログがほしい人は，T&E SOFTの広告に載っている請求券を使って請求してください。

TREASURE ISLAND

TREASURE ISLAND

リタベンチャー・ゲーム

LITERATURE(文学)
+
ADVENTURE
for PC-8801/mkII
by DATA POP

written by TARO-TADA

アドベンチャー(冒険)の原点ともいえる，スティーブンソンの「宝島」なら，どんなに文字ギライの人でも一度は読んだことがあるでしょう。

なに？「マンガで読んだ」ですって？まあいいでしょう。この宝島をテーマにしたアドベンチャー・ゲームが登場したのです。

機種はPC－8801/mkII用で2ディスク・ドライブ専用。価格は8,800円(?!)で漢字版とカナ版が用意されています。



▲船上に1人生き残った「ハンズ」が，とつぜんおそいかかる！あやうし「ジム」！



▲海賊に置去りにされた水夫のあわれな姿

どんな内容か

物語りは，主人公の少年「ジム」が，大海賊フリントがかくした財宝さがしに巻きこまれるところからスタートします。

あらわれる絵は，たいへん美しく，このまま絵本にしてもおかしくないほど。あの宝島のストーリーの中に，知らず知らずのうちに，のめりこんでしまいます。

このゲームの中には，単なるアドベンチャー・ゲームにないおもしろい展開も用意されています。

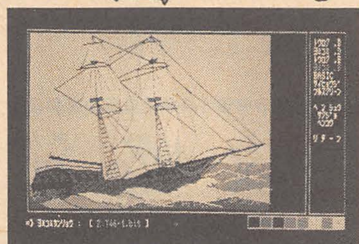
それは，海賊に追われるシーンになるとあらわれる「タイプ・エスケープ」。迷路追せきゲームなのですが，逃げるには，その方向にあらわれるアルファベットをキーから打込まなくてはなりません。

教育ソフトのデータポップならではの設定です。

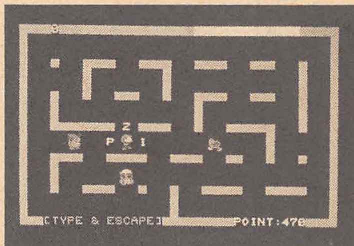
もう一つ，「オジャマシマス」という場面もあります。これは単語力のテスト。何だか小むずかしそうですが，アドベンチャー・ゲームと英単語というのは切っても切れないもの。正確なスペリングをおぼえていてもソンはないでしょう。



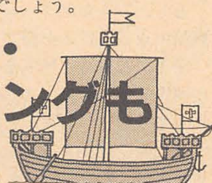
▲出航の準備を何やらいわくありそうに見守る片足の「ジョン・シルバー」



▲宝島へ向け，白波をけたてて進む船



▲これがタイプ・エスケープ。I だ I ！



ロール・プレイングもある

どんどん進歩するパソコン・ソフトですが，このゲームには人気上昇の，ロール・プレイング・ゲームの設定もあります。

海賊と味方の息づまる戦闘場面は名作「宝島」のハイライト・シーンですが，キャラクタのパワー変化により，実にリアルな戦いを楽しむことができます。

推理力，判断力，そしてちょっぴり英語力がためされる，なかなかよくできたゲームといえましょう。

なお，1月末までに本ゲームを購入し，アンケート・カードを返送してくれた人の中から100名に，「宝島」イラスト入りの特製Tシャツがプレゼントされるそうです。この機会をお見のがしなく(写真右)！



◀中国通の人のため？のシルクロード横断クイズ型式のアドベンチャー中国弁官図(8000円)も発売されています。



▶今がチャンス！オリジナルTシャツ，プレゼント中！

MYSTERIOUS STONES
Dr. KICK'S ADVENTURE
By テクノスジャパン　Written by 新井政治

STORY

ある日，キック教授は古文書から３枚の地図を発見した。その地図によると，アンデス山中とイースター島の遺跡，エジプトのピラミッドの中に高価な秘宝がかくされているらしい。さらに重大な秘密もその秘宝によって正体がわかるというのである。さあ，君は秘宝とその秘密を解明することができるだろうか。

How To PLAY

キック教授は，４方向レバーで「移動」，二つのボタンで「ピストル」と「キック」を使えます。タマゴ型の宝箱をキックで壊して宝を取り，ゴーストから鍵を奪い取って秘宝の部屋を目指してください。しかし，これらの遺跡やピラミッドが恐しいモンスターたちに守られていることを忘れてはなりません。モンスターにつかまるとアウト。24時間が過ぎてもゲーム・オーバーです。

キャラクター・インフォメーション

Dr.キック　本ゲームの主人公。ピストルを携え秘宝を求めて遺跡をさまよう。

マジック・バード　キック教授の愛鳥。いつもは教授の肩にとまっているが，たまにモンスターたちの動きをストップさせてくれる心強い味方である。

番　兵　遺跡を守り，侵入者を撃退するモンスター。それほどたいした敵ではないがファイア・モンスターに変身すると手強くなる。３種類あり。

ファイア・モンスター　番兵が変身したもので，１面では鳥の顔，２面ではモアイ，３面ではツタンカーメンのような顔をしている。ピストルで倒すことができないので，ひたすら逃げること。４方向に炎を発射しながら教授を追跡してくる。

カップル・モンスター　いつも２匹ペアで移動している。小さいのでピストルで狙うのが難しく，そのうえヒビが入っている宝箱まで元の状態にもどしてしまう憎い敵。これも３種類あり。

ドクロ　昔，遺跡に足を踏み入れてモンスターたちに殺された探険隊の怨霊(おんりょう)。主に秘宝を守っている。

宝　箱　さまざまな物が入っている箱。中にはＵＦＯ・飛行機・ラッパ（10点～15,000点）etc.などが入っている。なお，キックしたときに赤く光る宝箱は特別な物が入っている。

宝箱(光ったもの)　ゴーストが入っている箱。そのほかに，別の用途を持ったものも入っている（箱の中身は以下を参照)。

●光る箱の中身●

ゴースト　迷宮を突破するには，このゴーストから鍵を奪わねばなりません。何をおいても，まずこれを画面に出して殺すことが先決。

死　神　教授の後をしつこく追いかけてくる。主護神でなければ殺すことはできない。

主護神　教授を守ってくれる神様でおじいさんのような顔をしている。モンスターの動きを止めたり，死神を殺してくれる(ただし反対にやられることもある)。…15,000点

マジック・ステッキ　現在の宝箱の破壊状態が１段階すすむ。これによって，２種類の宝箱の見分けがつく。…12,000点

天　使　愛の光を放射して，一定時間，敵をストップさせる。この間にゴーストを見つけだそう…15,000点

ラッキー・ボール　青いボールで，取ると教授のリザーブが１人増える。しかしどこにあるかはわからない。

【テクニックと注意】

★宝箱はまとめてキックする

これはあたりまえのことです。宝箱は１部屋に20個以上あるので，一つ一つではらちがあきません。

★イヤな敵は画面外へ

死神などは，宝箱をキックして画面外にはじき飛ばすことができる。ただし，また復活しますよ。

★主護神の活用

主護神が敵の動きを封じたら，すぐ射撃。

★ドクロはキックで!!

秘宝を守るドクロはキックすることができます(100点)。ハイテクですから多用してください。意外と知らない人が多かったですヨ。

★番兵は変身させない!!

番兵がファイア・モンスターに変身すると目ざわりになってきます。変身する直前に殺してしまうのが良いでしょう。

★ゴーストは出しっぱなしにしない

ゴーストを出して，ずっと殺さないでいると突然床がくずれます。あわてないで一番自分に近い出口から逃げてください。

★ドクロ石は絶対とらない!!

この石を取ると，時間がたちすぎても出る敵(土人・怪獣)の襲撃にあいます。３面のスフィンクスの仮面もダメです(ミイラ)。

★炎は要注意!!

誰もが１回はこの炎にイヤな思いをしたことがあるはず。気づいた人も多いと思いますが炎の通り道は二つあるのです。

①外周だけを回るもの

②外周から内周へうずをまくもの

①は特に問題はなく，②は炎がうずをまく中心に入りこんで敵の攻撃をやり過ごすというテクがあります。

秘宝とメッセージ

ファイア	３種類の秘宝は１面に１個取ることができます。これを３遺跡，３面，合計３個取ると，コンピュータによって組合わせを調べられ，それがコンピュータの指定どおりの組合わせならコンビネーション・ボーナスとして１億点!!がスコアに加算されます。そして秘宝の秘密を語るスペース・メッセージが与えられます。…０点～１千万点。
ストーン	
ウォーター	

各種メッセージ集

★近道メッセージ

遺跡に入る前にある石像や石板をキックすると出る。

１　面	スタート時の中央の石像
２　面	２体のモアイの片方
３　面	画面中央の石板

★秘密の宝物

？？？ROOMであることをすると宝物が出ます…10,000点

★謎のメッセージ

秘宝の部屋で，出口からみて右側のカベをけると，メッセージが出ます。これは，３種類の秘密の中で何を取ったら良いか教えてくれます。メッセージの指示どおり取っていけば１億点が取れます。

★スペース・メッセージ

３個の秘密の組合わせで出現するメッセージ。秘宝の秘密を知る唯一の手がかり。

03392415I. KIKAKU

このメッセージを解読することにより秘宝の秘密が明らかになります。

★とにかく秘密いっぱい！

そのほかにも，カベのある部分をけるとドクロや富の神が出るなど，隠しフィーチャーがいっぱいあるようです。みなさんも見つけたらレポートしてください。

チャイニーズ・ヒーロー
あふたあけあ

タイトーから発売された新ゲームです。全体的に見るとキャラクターがとてもコミカルにできていて，敵を倒すというシンプルなストーリーながら，とても楽しいゲームにしあがっています。

それと，同時プレイで2人で遊べ，しかも100円(今はほとんど50円ですが)。これなら得した気分になるのではないでしょうか。

キャラクター紹介

前置きはこのくらいにしてキャラクターの紹介をしたいと思います。



★カンフー・パンチ(水色)
パンチ・回転キックで攻撃してきます。けっこう手ごわい。



★カンフー・キック(青色)
飛び蹴り，回転キックで攻撃してきます。それほどたいした敵ではない。



★デュアル・カンフー(ピンク)
パンチ，回転キック，飛び蹴りで攻撃してきます。なるべく回転キックで倒すこと。



★カンフー・ユミ
弓矢を使って攻撃してきます。プレイヤーと一直線上に並んだときに矢を射ってきます。



★カンフー・ヤリ
伸縮自在のヤリで攻撃してきます。ヤリに対して垂直に攻撃してください。

★モンスター
一ツ目巨人，口から吐く火炎に注意。倒せる自信があるとき以外は，パワーボールを使ったほうが安全。

テクニック

★岩を利用する
岩に向かって回転キックを行なうと，岩を足場にはね返って元の位置にもどる。敵をさそいこんでこれを行なうと2～3人いっぺんに倒すことができる。

★矢やヤリを利用する
カンフー・ユミ，ヤリが発射する矢やヤリと回転キックで垂直に交わると1000点入る。

★飛び蹴り利用
飛び蹴りはパワーを消費するのであまり使っても意味がないのですが，パワーボールを取るとき，または取ったあとの移動には最適。



▲チャイニーズヒーロー

最後に

このゲームを見て特に変わっているというところは，プレイヤーが2人やられても，最後の1人でその面をクリアするとまた3人プレイヤーが追加されるというところです。しかし，ゲームが難しいので3人なんてアッという間なんですね。

〔レポート：**新井政治**〕

対戦空手道
あふたあけあ

SSM(SUPER Softマガジン)の12月号でも紹介された「対戦空手道」のことについて話をしてみたいと思います。まず，前の「空手道」との相違点をあげてみると，

▲対戦空手道

★鍛練は「対戦空手道」のほうがむずかしくなっている。

★「空手道」用のパターン(7段まで使えた，飛び横蹴り→後ろ蹴り→飛び横蹴り)が使えない。

など，その他の細かい点はたくさんあるのですが，ここでは主に攻略法だけを書いておきたいと思います。

4段から7段は飛び横蹴りが使えなくても倒せるとしても8段からはそうはいかないでしょう。そこで…

★攻略法①
画面の左端でしゃがんで待ち伏せて逆突き(タイミングが難しい)。

★攻略法②
相手の攻撃範囲内に入る前に前方宙返りで相手の後ろに立って後ろ蹴り(2回転して飛び後ろ蹴りという応用もできます)。

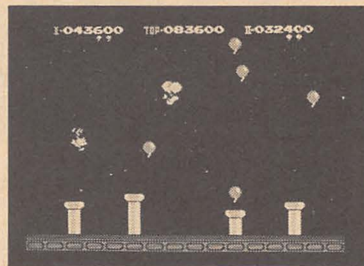
僕はこの二つの方法だけで名人戦まで行きました。しかし，必ず成功するとはかぎりません。ではがんばってハイ・スコアを目指してください。〔レポート：**新井政治**〕

バルーン・ファイト
あふたあけあ

自分の風船を蹴られないように，敵の船(パラシュート)を上から攻撃し，撃墜してください。落下して地上に降りた敵は，復帰してくる前に蹴り落としてください。稲光にあたると感電してミスとなります。

操作方法

ボタンを小きざみに押すことにより，上昇します。また，ある程度の間かくをおいて押すことにより空中で停止も可能です。また画面の左右はつながっています。風車？にぶつかると，はねとばされるのでご注意を。



▲バルーン・ファイト

基本テク BASICこうざ

①：とにかく上へ上へと行くこと。これは，つねに上にいることにより，敵の急降下にあわずにすむし，なんといっても，敵を上から体当りすることによってやっつけられるからなのです。だから，ゲームがはじまったら，すぐ上まで上がろう。

②：敵をやっつけると，水の中から，アワが上がってくる。これを取ると500点。高得点のポイントになるぞ。

③：プレイヤーは最初風船を2個持っています。1回やられることにより，風船1個になります。このときは，上昇スピードがおそくなりますが，チャレンジング・ステージで，もとにもどります。

④：チャレンジング・ステージは，ステージ中央あたりで待ち，横に移動しながら取ろう。パーフェクトは，かなりボーナスがもらえるぞ。

⑤：残り1匹となったら，殺さず，風船だけを割って得点をかせぐこと。だいぶちがうよ。ただ，長くやりすぎて，雷に当たらないようにね。

⑥：スピードの出しすぎに注意しよう。敵につっ込んだり，海の魚に食べられたりします。スピードが速いと操作がしにくくなることも忘れてはいけません。

⑦：強い敵は，なるべく早くやっつけよう。ゲームのスタート時は，ゆっくりなので，そのときをねらいます。

注意点

もっとも注意するのは，風車？にはね返ってくる敵。さすがによけきれないのでこれだけはくれぐれも注意を！

〔レポート：EXCHANGER〕

グロブダー
あふたあけあ

本誌12月号でEXCHANGERさんが紹介したグロブダーですが，その後，わかったことについて発表します。

得点システム

敵タンクが集まっているところで1台だ

けを爆破すると，その爆風に巻き込み，敵タンクを一度に爆発させることができます。
また，この手段を用いると，高得点が得られます。以下に得点表を示します。

	エネミー・タンク	オレンジ・タンク	イエロー・タンク
1台目	100	220	330
2台目	500	1100	2310
3台目	900	2860	4290
4台目	1300	3740	6270
5台目	1700	4620	8250

ただし，フロッサーの誘爆（連続爆破）は，かなり難しいので省略しました。どうしても，という人は自分で調べてみてください。

バトリング・セレクト（面進め）時のボーナス得点

バトリング・セレクトをしたとき，その面をクリアしたあと加算されるボーナス得点は，はじめた面から1を引いた数に5000点をかけたものです。
式で書くと，
{(スタート・バトリング)−1}×5000点
と，なります。
ただし，99面クリアの場合は，残りのグロブダーの数に 100万点をかけたものが，加算されます。

隠れメッセージ!!

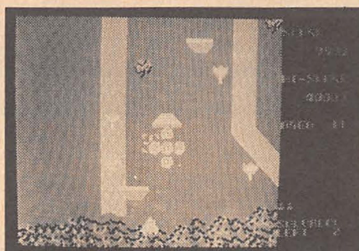
BATTLING 34で，ブラウン・フロッサーを残して，約1分間待っていると（このとき，画面下部にグロブダーがいてはいけない）画面下部に〝PROGRAMED BY 松浦 公政〟と表示されます。その表示期間中はそこに入ることはできなくなりますが，弾だけは通過します。

ETC…

★デモ中にボタンを押すと，奇怪な音がします。
★なぜかプレイ中に，あのSPを取ったときの〝ポヨポヨポヨ〟という音が鳴ります。
★都内某有名店では，クリア不可能といわれていた，あのBATTLING 99のクリア遊びがはやっております。
その中でも，一番最初にクリアしたのがあの有名な見城こうじさんとか(拍手!!)。
〔レポート：AAC・MAPPY〕

FMゼビウス情報

FMゼビウスのボザログラムのログラムをどこからでもいいから1個ずつ破壊して，四つ破壊したら最後にコアを破壊します。すると，画面の左右に20機程の隠れキャラが出現します。これを1機破壊するごとに10850Ptsがもらえます。これを実行するには，ボザの近くにあるソルを破壊しないことです。破壊しても出てはきますが，時間が無くなります。うまくいけば5機は破壊できますが，最初のうちはソルバルウをよけていってしまって，1機くらいしか破壊できません。


▲出た！FM7ゼビウスの隠れキャラ

それと，エリア1のスペシャル・フラッグはソルバルウを左によせて川が画面に入ったら，そこだけを連続で Hit すると，80パーセントはフラッグが取れます。エリア7のスペシャル・フラッグはナスカの地上絵の鳥のしっぽの先を連続で Hit したほうが等間隔で Hit するよりも高い確率でフラッグが出てくるようです。
気をつけてほしいキャラクタはエリア6の後半，川を渡ったところの，ゾルバグです。これは名前のとおり（？）バクで，デロータ並にエネルギー弾を速射します。
おもしろいのは，エリア12とエリア15，それぞれ川のそばで動いているドモグラム，このドモグラムは前を動いているドモグラムを破壊すると，その穴の下を通って行きます。エリア15の2連ドモグラムは一度下を通ったあともう一度後戻りして，また穴の下を通って行きます。エリア15の中盤の森では樹木で，XEVIOUSの『VIO』の字が書いてあります。
FMゼビウスのガルザカートのジェミニ誘導弾はいくら打ってもクルクル回りません。ワープゾーンは今のところ確認されているのはエリア16→エリア8へのワープゾーンです。エリア16の60パーセントのところの1基のガルデロータと，その前にある道をはさんで三つ並んでいるログラムとの間で，ジアラのエネルギー弾（後方から）に体当りします。すると，ソルバルウはエリア8へとワープします。この場合，ガルデロータの手前で必ずジアラが出現しないといけないようです。
ジアラが来るときは，必ずカピやガルデロータの猛烈な攻撃がありますので，気をつけてください。また，この攻撃をよけるのには，テン・キーの1379を使ったX字形で攻撃したほうがエネルギー弾をよけやすそうです。
それと，これは邪道かもしれませんが，(BREAK)か(ESC)を押してジアラの弾道コースをコマ送りにして弾着させるのもひとつの方法です。それと，エリア○○にワープゾーンを見たという報告も未確認ながらありますが，ここではふせておきます。
FMゼビウスもまだまだ秘密っぽいところがありそうな雰囲気ですので，これを活用して1000万点をめざして，ま，どうかひとつ，がむばってください。
報告，須田昌輝でした〜。

グロブダー大会レポート


▲左からグロブダー大会3位の小岩井悟君，優勝の遠藤 隆君，2位の松吉 明君

去る12月3〜9日，グロブダーのハイ・スコア大会を開催しました。上の写真はそのときの上位3名です。競技は，各曜日ごとに4名が戦い，トーナメント方式で決勝にすすむかたちとしました。
プレイ方法は単純に1面からクリアしていくもので，誘爆による高得点を必死に追求していました。
なお1位は40090点，2位は39260点，3位は38190点，4位は25390点(宮内浩司君)，5位は25280点(有賀康博君)，6位は18470点(赤羽康博君)でした。
〔プレイシティキャロット松本店 片山文生〕

会報誌紹介

ゲーム・ファンのクラブで，ミニコミ誌を作ることが多くなってきています。今回はそのうち2誌を紹介します。
なお，会費や会報誌代の処理は，各組織と，希望者間で責任を持って行なってください。
〔編集部〕

★CREDIT0
▶AAC（足立アミューズメントクラブ）発行▶内容：必勝法中心。グロブダー，新入社員とおるくん，バルーン・ファイトなど▶連絡先：〠121 東京都足立区竹ノ塚6−9−7−305 清野照夫方（AAC S2）☎03−906−1098（丸山秀樹方）
★GWB合併誌
▶VG2＋AMP＋スーパータイムズ＋BGMの 100ページを越す大作。▶連絡先：〠175 東京都板橋区高島平2−1−7−303 連合本部「GWB合併誌」植村番北あて☎03−936−8578

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
パックランド	ナムコ	トリップ98 10,101,010	※ZENJI …神奈川
グロブダー	ナムコ	1面から 86,500	LP……静岡
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国78人の皆さん
忍者くん	UPL	1,263,200	FZ……岩手
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	全国7人の皆さん
新入社員とおるくん	コナミ	3,212,300	※BILL …京都
スターフォース	テーカン	3,853,800	YZ……岩手
ドルアーガの塔	ナムコ	60面クリア	全国36人の皆さん
エクイテス	アルファ電子	9,999,990	全国10人の皆さん
ロードランナー	アイレム	999,999	全国25人の皆さん

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
バンクパニック	セガ	9,999,999	全国4人の皆さん
スーパードンキホーテ	ユニバーサル	最終面クリア 687,500	岩瀬……東京
ミステリアスストーンズ	テクノスジャパン	1,000,000,000	ZZTON …愛知
ゲートイン	ジャレコ	262,200	野村裕一郎 …大阪
チャイニーズヒーロー	タイトー	14,782,100	堀江辰征 …京都
バッドランズ	コナミ	999,999	WORLDの村松さん …東京
フリッキー	セガ	9,899,990	杉山満史 …愛知
サンダーストーム	データイースト	5,104,300	小林右文 …福岡
ソンソン	カプコン	2,166,090	山中哲也 …愛知
グレートソードマン	タイトー	386,000	川端……兵庫

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として二通りの補足を行うためのものです。1つはＥＸＴＥＮＤや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう1つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス1千万点達成の最短時間(ＢＵＧ利用ではないもの)，ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	777,700	浜 豊秋	
ドルアーガの塔	2,290,000	田中信洋	
B-ウイング	362,975	佐藤典之	
忍者くん	329,680	堀 圭	
グロブダー	487,250	山川幸夫	※
対戦空手道	63,200	山代行記	
アッポー	999,999	道上一夫	
スーパーバスケットボール	2,523,970	及川克彦	
サンダーストーム	2,356,100	沢田 満	
新入社員とおるくん	75,800	Y Y	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	973,860	川合直桂	
★ドルアーガの塔	60面クリア	安藤・平岡温水	
スターフォース	1,213,800	国島正人	
B-ウイング	290,242	渋谷明彦	
スーパーゼビウス	413,780	安藤敏也	
ソンソン	974,030	中村 渉	
空手道	1,266,600	中村 渉	
忍者くん	314,470	新田昇八郎	
ザ・バトルロード	553,300	松本憲勇	
ポールポジション	72,260	安藤敏也	テストコース

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	616,660	兵藤伸之	
スーパーパンチアウト	326,160	金子君	
チャイニーズヒーロー	106,200	岩谷ひろみ	
★スーパーバスケットボール	9,999,990	松田・馬子	
忍者くん	227,890	猿飛むつみ	
新入社員とおるくん	75,800	怪力江梨子	
グロブダー	343,600	猫まんま	※
マリオブラザーズ	1,791,850	熊谷隆司	
パックランド	1,316,400	月館弘達	
バンクパニック	983,300	兼子達也	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	710,780	BELPY	
忍者くん	253,750	MADサガヤス	
スーパーパンチアウト	272,620	−♥−	
スーパードンキホーテ	738,500	内村誠助	
★B-ウイング	9,999,999	MADサガヤス HELMIENEハマダ	45面クリア
ポールポジションII	65,460	内村誠助	
悪戯天使	5,000,000	C A T	
ハイパーオリンピック'84	511,220	内村誠助	
ゴルフ	18ホール 11アンダー	A C E	
新入社員とおるくん	385,800	MADサガヤス	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジション	66,590	E T S	
パックランド	1,127,460	C A P	
★B-ウイング	9,999,999	金子くん，CAPサン	
忍者くん	420,000	兼子達也サン	
新入社員とおるくん	269,900	つきだて	
バッドランズ	—	たつやかねこ	
★エクイテス	9,999,990	C A P	
グロブダー	457,270	絵府美愛	

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチウアト	1,498,010	中川 剛	
★B-ウイング	9,999,999	福井範幸	45面クリア
コスモスサーキット	84,320	佐々木義久	
グロブダー	478,090	F O X	※
パックランド	1,305,020	つきだて	
ポールポジションII	65,030	吉村くん	
スーパードンキホーテ	638,500	佐々木義久	
エクイテス	6,020,750	Cry	
新入社員とおるくん	379,700	つきだて	
ハイパーオリンピック'84	522,470	佐々木義久	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	303,050	NAMI	
バックランド	1,332,980	つきだて	
★B-ウイング	9,999,999	よこい♬ひろし	
ソンソン	1,255,660	ENCHI	
スーパードンキホーテ	656,500	こばりん	
新入社員とおるくん	214,600	ドラゴンちゃん	
忍者くん	291,330	水見さん元気？	
悪戯天使	153,500	天国のランディローズ	
グロブダー	225,210	デフレパード命	※
バンクパニック	3,757,000	AYA	

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高橋前30-4 ☎0178-28-7590

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	95,570	菊地悦雄	
バンクパニック	390,850	長沢康司	
アウターゾーン	76,360	下山孝浩	
ファイヤーバトル	79,100	田名部久人	
べんべろべえ	369,630	長沢康司	
ピンボ	528,900	田村隆雄	
新入社員とおるくん	136,900	畑中健	
セアフリー	659,390	中村秀美	
ギャラガ(女性のみ)	1,433,330	高橋公美子	1回りの後プラスの為
雀豪ナイト	345,000	鎌田昭彦	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	376,780	SFH	
バックランド	1,058,420	HISA	
B-ウイング	624,120	小野瀬	
新入社員とおるくん	758,000	MO	
グロブダー	361,700	片山	※
エクイテス	4,155,750	片山	
アッポー	999,999	豊田,アンドレ,上村	
インターステラ	107,820	片山	
★ドルアーガの塔	60面クリア	TSC=MIR, DU 石川, 片山	
バンクパニック	1,939,900	CXS	

プレイシティキャロットハロースキノ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-512-0874

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	884,720	昆野勝利	
スーパーパンチアウト	684,540	上田一彦	
★B-ウイング	9,999,999	よこいひろし	
フリッキー	3,456,740	つきだて	
スーパーバスケットボール	1,014,590	角田智也	
グロブダー	455,680	西條光良	
バンクパニック	2,160,650	Mr. 中年	
ポールポジションII	60,050	福本勇三	
TX-1	269,400	F.F.F	
スターウォーズ ジェダイの復讐	447,700	Mr. トシちゃん	

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバスケットボール	911,170	大谷則之	
忍者くん	255,130	MAR	
べんべろべえ	385,920	横山雅彰	
チャイニーズヒーロー	53,800	志村賢二	
バンクパニック	1,877,000	一戸英道	
新入社員とおるくん	75,800	とおる	
バックランド	599,320	AC, FGR	
グレートソードマン	237,340	大場浩	
スターフォース	970,300	三浦陽一郎	
セアフリー	2,326,760	斉藤隆幸	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,273,010	幕内隆	
★ドルアーガの塔	60面クリア	神場孝	他6名
スーパードンキホーテ	636,500	幕内隆	最終面クリア
グロブダー	403,950	鈴木勝美	※
B-ウイング	561,959	鈴木勝美	
忍者くん	369,460	築山智尚	
★アッポー	999,999	大和一世 他3名	
バンクパニック	1,255,700	小平一明	
新入社員とおるくん	126,800	田島謙一	
チャイニーズヒーロー	138,000	大野顕三	

パサディナ
北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクパニック	2,901,150	吉田紀昭	
スターフォース	834,600	NAO	
バックランド	708,600	RYO	ハード
忍者くん	218,250	NEAS, ARS	
新入社員とおるくん	121,500	KISS	
ザ・バトルロード	96,230	Deep Purple	
コスモスサーキット	84,900	ARCADIA	
ファイヤーバトル	125,550	南真琴	
アウターゾーン	54,400	私は誰？	
バギーチャレンジ	51,170	Shun	ハード

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	552,470	REI	セレクト使用
バックランド	1,527,520	TOILET	
★ドルアーガの塔	60面クリア	REI	1,716,170
★ギャプラス	25,000,000	TOILET+SAY	
スーパーゼビウス	824,400	KMTOH	
バッドランズ	366,923	千葉繁	
スーパーパンチアウト	999,990	万作	
★B-ウイング	9,999,999	MARIN	
新入社員とおるくん	240,800	伊藤昭(JOE)	
悪戯天使	201,800	MKSJOE	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	1,577,800	G.T.R	
チャイニーズヒーロー	528,700	政志 & SUE	
★ロードランナー	999,999	高橋	
アウターゾーン	100,700	B.U.G	
忍者くん	223,760	若林	
セアフリー	3,545,000	坂井	
エキサイティングサッカー	90,550	若林	
バンクパニック	206,500	渡辺	
ファイヤーバトル	72,750	永田	
スーパーバスケットボール	598,150	Kouki	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	2,653,820	NAO	※
★スターフォース	3,853,800	YZ	
★忍者くん	1,263,200	FZ	
パンチアウト	141,990	YZ	
べんべろべえ	4,098,330	YZ	
ファイヤーバトル	850,090	CB	
セアフリー	3,856,230	NY	
アウターゾーン	632,350	LUM	
★ロードランナー	999,999	BUG MAX	
バンクパニック	5,384,600	NAO	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	481,380	玉造宏行(M.S.S.T)	※
バックランド	992,800	森啓介	
悪戯天使	96,500	S.O.S	
★エクイテス	9,999,990	朝倉康吉	3人目
忍者くん	334,410	岩田稔	
ドルアーガの塔	1,251,820	鎌上直樹(G.A.T)	
チャイニーズヒーロー	158,930	—	
新入社員とおるくん	1,000,000	小神博志(G.A.T)	とある方法で!!
ゲートイン	57,100	—	
サンダーストーム	201,700	森啓介	

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミステリアスストーンズ	21,615,320	—	
新入社員とおるくん	418,100	工藤	
ゲートイン	77,300	—	
G.P.ワールド	45,000	K.A.N	
スーパーパンチアウト	999,970	—	
ピンボ	427,300	—	
B-ウイング	472,442	渡部	
スターフォース	3,485,400	A.C.V	
バックランド	1,480,700	いそべ	
エクイテス	651,000	J.R.C	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	516,000	CHIPS!!	※
B-ウイング	693,841	BIO LOGIC	
バックランド	903,150	赤坂守	
新入社員とおるくん	236,400	Out of louch	
スーパードンキホーテ	636,500	Messiah's Blessing	
忍者くん	278,950	FOX TWO	
悪戯天使	233,300	Cohey Heart	
スーパーパンチアウト	295,440	赤坂守 N-N	
ゲートイン	65,000	AR-125	
★ドルアーガの塔	60面クリア	CARROT組	1,597,060

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	810,525	モロボシダン	
スーパーパンチアウト	308,810	TER	
忍者くん	409,350	RGB 500	
バックランド	745,720	AOIことTUCK	
エクイテス	4,710,200	モロボシダン	
グロブダー	475,110	モロボシダン	※
ポールポジションII	53,810	CLD	シーサイド
ドルアーガの塔	60面クリア	FAMK 他12名	1コインクリア4名
スーパーバスケットボール	2,763,500	モロボシダン	
バンクパニック	3,172,800	澤崎健	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	573,000	大沢真	7人設定
忍者くん	560,000	大川繁	
悪戯天使	357,150	森下由紀	
スーパーパンチアウト	999,970+α	—	
スターウォーズ ジェダイの復讐	78,400	岸上秀樹	
バックランド	867,400	立松祥吉	
グロブダー	1面〜18面クリア	万葉泰子	
★ドルアーガの塔	60面クリア	仁&近	
ギャラガ	765,000	西村渉	
ギャラガ	123,000	井倉里枝	(レディース)

発見レポート「新入社員とおるくん」の隠れキャラ!!

★サーカスチャーリー(1,000Pts)

オフィス・ルームで，一番前の課長の机にヘッドバットを3回する。

★コーラ(1,000Pts)

ロッカー・ルームで，一番左の空ロッカーを3回ヘッドバットする。

★ハンバーガー(1,000Pts)

(その1)ろうかで，階段の下にあるシャッターを，左ボタンで開ける。

(その2)OLのオフィスで，右側の金庫を3回ヘッドバットする。

★ケーキ(1,000Pts)

レストランで，一番前にいるコックが肉を取り出すしゅん間に，ヘッドバットを3回する。

★女の人(5,000Pts)

ろうかで，窓のついてないドアをランダムに開ける。1面に1人。パンチが出るときもある(0Pts)。

(レポート：明石市のK.D他10数名)

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ひげ丸	391,650	大久保仁	
忍者くん	152,080	池田裕司	
キックスタート	238,360	眼崎岳史	
フリッキー	4,010,570	合摩幸一	
ジャンピングクロス	59,200	斉藤哲夫	
ドルアーガの塔	1,684,880	石山洋	
空手道	1,231,200	宮崎邦浩	
マリオブラザーズ	2,222,560	倉島克巳	
バーニンラバー	229,936	藤田学	
アイスクリーム	86,400	千葉利彦	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	75,690	高橋徹	
ロードファイター	92,260	田原	
★B-ウイング	9,999,999	石川圭一	
パックランド	473,650	大石	
ゲートイン	144,100	鹿野孝	
新入社員とおるくん	95,800	佐藤喜一	難度3
スーパーバスケットボール	524,800	山泉	難度3
忍者くん	75,500	軽部	ハード
ナイトギャル	72,000	皆川賢司	
エクイテス	337,900	菊池	

プレイシティキャロット一番街
東京都新宿区歌舞伎町1-17-6アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	76,050	FUG	1～35面
パックランド	2,854,880	ACU-EPS	102面
★B-ウイング	9,999,999	響あきら, SHY	ノーマル
★スーパーパンチアウト	999,990	WORLDの社長さん	最高ランク
★エクイテス	9,999,990	高橋和彦+SPE	ノーマル
新入社員とおるくん	2,469,000	EXCHANGER	R-1
ドラゴンズレア	467,769	EXCHANGER	ノーマル
★バッドランズ	999,999	WORLDの村松さん	5人
ターキーシュート	428,100	SHO	エブリー5万
バンクパニック	3,576,000	WORLDの村松さん	ノーマル

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	444,330	あじ小	
パックランド	586,690	梅森	
バンクパニック	587,350	五味政人	
ジャンピングクロス	57,450	Y.K	
★ドルアーガの塔	60面クリア	あじ小	1,619,310
ギャプラス	10,967,100	太田正明	
ソンソン	1,281,390	あじ小	1P
アッポー	999,999	五味	
ロードランナー	375,090	片山	
ゼビウス	9,999,999	あじ小	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03-424-5272

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	78,220	FUL	1～33面
パックランド	1,462,210	ACU-EPS	ノーマル
GP-ワールド	110,410	通りすがりのサラリーマン	ノーマル
ロードファイター	151,560	EXCHANGER	
1942	252,400	F.K	
スーパードンキホーテ	636,500	NAK	ノーマル
スーパーパンチアウト	517,040	EXCHANGER	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	吉津浩治	ノーマル
新入社員とおるくん	380,800	NTK	ノーマル
ルンバランバ	133,840	EXCHANGER	ノーマル

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,158,540	LOSER	38面 ノーマル
★スーパードンキホーテ	687,500	岩瀬	ノーマル
グロブダー	538,080	WINNER	※ノーマル
★ドルアーガの塔	60面クリア	WINNER LOSER namco津村, ZUGAN高野	1コイン
★B-ウイング	99,999,999	NISIKO, LOSER	ノーマル
チャイニーズヒーロー	745,300	WINNER	ノーマル
★エクイテス	9,999,990	WINNER	ノーマル
ハイパーオリンピック'84	543,400	進藤和憲	ノーマル
スーパーバスケットボール	3,978,050	小島聡	ノーマル
バンクパニック	3,327,600	Y.M	ノーマル

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	大鷲のバカ	
パックランド	1,264,250	松尾康知	
アッポー	163,490	山本貴史	
B-ウイング	1,260,300	林茂	
ミステリアスストーンズ	10,984,090	マックン&スックン	
スーパーバスケットボール	1,099,900	加藤徹雄	
新入社員とおるくん	209,600	松尾康知	
忍者くん	134,220	斎藤雄二	
バンクパニック	822,800	佐藤英展	
ハイパーオリンピック'84	432,590	永井一弘	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースエース	7 770,866	CHU, TAC, B.J, OSA	ノーマル
ファイヤーフォックス	2,181,949	CHU	ノッマル
新入社員とおるくん	501,500	B.J	ランク2 プレイヤー 5人
クロスボウ	2,610,500	G.I	ノーマル
グロブダー	8 83,530	FUL	1クレジット 1～35面
ハイパーオリンピック'84	725,200	浜岡孝志	ノーマル
ポールポジションII	65,440	UPC	ノーマル
バトルゾーン	378,000	G.I	ノーマル
スターウォーズ	1,278,711	木内久幸	ノーマル
フリッキー	3,478,460	FUL	ノーマル

ゲームプラザ荏原店
東京都品川区中延5-2-6 ☎03-785-3610

休　載

☆また来月がんばってくださいネ！

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	510,660	石川圭一	98面のみクリア
パックランド	1,323,880	KUME Bros	
★ドルアーガの塔	60面クリア	Billyボーイ	ギル1人
★バンクパニック	9,999,999	樫村龍一	
チャイニーズヒーロー	2,355,800	LSD	
スーパーパンチアウト	424,190	—	
忍者くん	516,130	加嶋良三	
ゼビウス	1,732,850	SHY…	上級者用
スーパーバスケットボール	5,679,830	田中輝和	
パックマン	326,500	ULTRAVOX	

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-362-2567

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1	279,940	POM	
忍者くん	191,920	吉本	
雀王	3,000	島田	
VSテニス	—	—	
★スーパーパンチアウト	999,990	—	
フォーティーラブ	—	—	
雀豪ナイト	227,000	—	
クラウンズゴルフ	—	—	
オセロ	135,500	S.H	
新入社員とおるくん	75,800	M.O	

ゲームスペースミライヤ
東京都大田区西蒲田7-3-3第一醍醐ビルB1 ☎03-734-6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	2,509,590	FANCY-KETOSE	99面のみクリア
新入社員とおるくん	219,600	金沢淳一	
パックランド	867,480	IM・K.T	
★B-ウイング	9,999,999	FANCY-KETOSE	
忍者くん	199,470	原邦夫	
★ドルアーガの塔	60面クリア	I.KAN/Y.KAN	1コイン
エクイテス	3,085,050	OVA	
★バンクパニック	9,999,999	FANCY-KETOSE	
ギャプラス	17,000,000	I.M・K.T	
ハイパーオリンピック'84	462,880	K.I・T.S	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	674,220	EXCHANGER	B(ノーマル)
グロブダー	516,310	石川圭一	B 98面のみクリア
忍者くん	462,200	Buchi	B
新入社員とおるくん	469,800	松尾康知	Bステップ5
★B-ウイング	9,999,999	石川圭一, 加島良三 大塚聡	B
パックランド	1,461,980	加藤雅也	B
バンクパニック	7,701,500	木ッ戸	B
ハイパーオリンピック'84	582,460	浜岡孝志	B
ポールポジションII	64,240	肉丸どえ～す	Bテストコース
エクセリオン	1,320,800	石川圭一	B

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	455,650	MSX	90面のみクリア
グロブダー	21面クリア	浜崎五郎	1コイン 1面から
新入社員とおるくん	302,000	木村和男	3面
ドラゴンズレア	459,305	小林じゅんちゃん	オールクリア
エクイテス	1,897,100	馬渡はる	
エクセリオン	225,500	コマネチ	
忍者くん	298,700	中野亨	
★ドルアーガの塔	60面クリア	世田谷の穴戸くん	ギル2人 1,130,650
パックランド	1,551,970	ACU, EPS	58面
スーパーバスケットボール	952,120	斉藤崇	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲートイン	78,500	ミスターハナモゲラ	
★B-ウイング	9,999,999	加嶋良三・直哉と和哉 EXCHANGER 3名	
ミステリアスストーンズ	400,000,000	稲葉晃三	
GP-ワールド	75,300	NHK	
新入社員とおるくん	391,400	坂本豊	
バンクパニック	6,437,700	稲葉晃三	ハード86面
パックランド	1,109,670	浜田勤泰	
★ロードランナー	999,999	TOTAL 8名	
スーパーパンチアウト	999,030	RZV	
エキサイティングサッカーII	435,500	佐藤和敬	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	75,130	見城こうじ	1～33面
パックランド	61R 1,547,390	ACU, EPS	ラウンド記録 VER/63面
★スーパーパンチアウト	999,990	HYH, 横井崇時 VERTEX-TAKASHI	
忍者くん	517,080	VERTEX-AKETA	24面
★B-ウイング	9,999,999	FANCY-MAR SHY	他10名
新入社員とおるくん	439,900	工藤尚朗	ステップ4
★ドルアーガの塔	60面クリア	VERTEX-FANCY-ALI	1コインHIGH 1,269,830
チャイニーズヒーロー	7,387,800	横井崇時	ステージ130
ハイパーオリンピック'84	613,010	奈良康	
TX-1(ベルギー)	268,870	佐々木宏	262'55

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コスモスサーキット	77,230	中村浩文	
サンダーストーム	35,600	野下朴	
雀豪ナイト	79,000	高橋正幸	
バギーチャレンジ	72,095	川田明	
ギャプラス	867,700	山下仁	
スターフォース	66,980	石野六男	
バンクパニック	466,800	近藤静	
忍者くん	79,230	野下朴	
★ロードランナー	999,999	中村浩文	
ポールポジションII	59,680	石川一志	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	378,210	山辺	3人
★ロードランナー	999,999	IBA, ITA, JBC, YZR, KID, スギちゃん, AKI	
エクイテス	782,950	AKI	36km
グレートソードマン	190,030	FOX	ローマ2人目
フリッキー	2,696,780	龍成	ノーマル
ゲートイン	37,300	ITA	
ボンジャック	6,451,760	イケダ	ノーマル
ギャプラス	10,000,000	龍成	残69
ゼビウス	5,179,230	ヤス	ノーマル
ポールポジション	72,960	TAC	テストコース5周

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 柱ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	999,990	YAN	
忍者くん	598,310	畑山英昭	
バックランド	736,040	北隅淳一	
スターフォース	1,621,200	瀬野和博	
フリッキー	6,407,630	竹中	
ロードランナー	414,080	関陽也	
チャイニーズヒーロー	418,900	山本	
べんべろべえ	1,596,560	南雲慧調	
セアフリー	5,314,910	山本	
グレートソードマン	693,720	東方浩二	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	3,532,070	UPC	99面のみクリア
グロブダー	42,150	AMP.C	1面から
バックランド	1,206,140	SPE	トリップ5からスタート
★スーパーパンチアウト	999,990	EXCHANGER	31人目で100万点記録
★B-ウイング	9,999,999	EXCEED EXCHANGER 他計6名	
忍者くん	280,520	EXCHANGER	
新入社員とおるくん	447,600	EXCHANGER	
バンクパニック	614,400	GINO	
ハイパーオリンピック'84	590,110	EXCEED	
★ドルアーガの塔	60面クリア	AMP.C	1コイン 1,258,710

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパンチアウト	999,990	VERTEX-久保 EXCHANGER	
バックランド	604,880	DRA. TSUKAHARA	
グロブダー	39,450	UCC	1面より
新入社員とおるくん	156,900	DRA. TSURAHARA	
★スーパーバスケットボール	9,999,990	VERTEX-ALI＋久保 FANCY-SHOKC	
チャイニーズヒーロー	576,000	MAPPY ぶるや	5人設定
★ドルアーガの塔	60面クリア	MAPPY-YAMAMOTO	1コイン 1,008,050
バンクパニック	615,300	MAPPY-HIRAI	
ボスコニアン	211,210	UCC	
ハイパーオリンピック'84	537,030	VERTEX-YAMANE	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	1,300,300	ZENJI	
★バックランド	10,101,010	ZENJI	※トリップ98
新入社員とおるくん	341,600	creamy TAKU	
忍者くん	615,170	ZENJI	
チャイニーズヒーロー	2,416,800	浜チョ	
グロブダー	460,270	ペルシャですの	※
エクイテス	895,350	あばば	
★B-ウイング	9,999,999	あばば	
バンクパニック	5,272,600	CHON	
スーパーバスケットボール	5,276,970	澤井孝幸	

ゲームセンターUFO
東京都板橋区板橋1-54-3 ☎03-916-8844

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミステリアスストーンズ	222,905,280	中村有宏	
バルーンファイト	253,800	池田耕治	
ロードファイター	70,650	滝沢	
スーパーパンチアウト	998,380	江連修	
忍者くん	373,480	池田耕治	
バックランド	537,380	高田宗久	
グロブダー	335,220	清水智之	
バンクパニック	1,359,100	尾崎	※
新入社員とおるくん	265,100	平野賢司	
ブルーファイター	3,066,120	山崎洋	

プレイランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雀王	—	—	
バッドランズ	897,600	小沼	
スーパーパンチアウト	274,950	谷端	
GP-ワールド	70,400	佐藤	
新入社員とおるくん	143,210	渡辺	
雀狂	—	—	
ミステリアスストーンズ	874,970	野島	
スターフォース	1,597,880	石本	
アッポー	999,999	五十嵐	他5人
サンダーストーム	999,999	今井	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパードンキホーテ	636,500	神者くん	
スーパーパンチアウト	281,739	音無響子	
バックランド	3,690,630	SAYみつ	
グロブダー	405,510	御先祖様	※
★B-ウイング	9,999,999	音無響子	
忍者くん	489,300	熊谷	
新入社員とおるくん	158,500	TEN	
チャイニーズヒーロー	1,399,300	SAYみつ	
ポールポジションII	60,510	御先祖様	
スーパーバスケットボール	2,184,780	SET	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーバスケットボール	9,999,990	中森紀雄	
スターフォース	990,200	井芹岳	
B-ウイング	592,040	ABORA	
フリッキー	6,103,820	工藤	
エクイテス	5,106,050	吉本	
忍者くん	133,290	津田義弘	
グロブダー	236,030	太田あり	※
サンダーストーム	996,000	山本	
ザ・闘牛	47,880	雄平	
サンダーストーム	1,369,300	夏山	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雀王	—	—	
ポールポジション	75,200	三堀	
スターフォース	1,215,300	瀬野	
ミステリアスストーンズ	999,999	山内	
新入社員とおるくん	98,350	田所	
ギャラガ	284,630	渡辺	
サンダーストーム	999,999	山内	※
雀狂	—	—	難易度68%
ギャプラス	8,696,000	有山	
空手道	94,200	山口	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コスモスサーキット	82,190	WOO	
ピンボ	841,200	WOO	
バックランド	700,250	AS	
スーパーパンチアウト	258,990	WIZ	
スターフォース	1,408,300	ACE	
べんべろべえ	545,850	後藤賀生	
セアフリー	4,086,760	MIA	
B-ウイング	1,040,980	ACE	
忍者くん	513,580	ENDLESS	
新入社員とおるくん	159,200	OSS	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパンチアウト	999,990	VERTEX-KUBO VERTEX-Takashi	FIGHT 32 FIGHT 33
★スーパーパンチアウト	999,990	VERTEX-会長	FIGHT 35
★エクイテス	9,999,999	VERTEX-YAMANE VERTEX-FANCY ALI	416km 残機60 402km 残機30
チャイニーズヒーロー	2,119,400	VERTEX-TOMOYUKI	ステージ23
忍者くん	530,410	VERTEX-AKETA	シーン24
バックランド	1,795,930	ACU-EPS	標準設定 R=70
★バンクパニック	9,999,999	VERTEX-FANCY ALI	269分 残28人
★ドルアーガの塔	60面クリア	VERTEX-FANCY ALI	1コイン(低得点)
ハイパーオリンピック'84	602,350	VERTEX	レベル6
ソンソン	2,987,060	AKE & POM	4P

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	1,362,500	峰岸	
新入社員とおるくん	94,350	田中さとし	
ミステリアスストーズ	998,250	林哲男	
サンダーストーム	999,999	中村誠一	
雀狂	—	—	
GP-ワールド	68,000	村上陽一	
ギャラガ	272,330	渡辺さとる	
空手道	83,400	山形文男	
バンクパニック	634,000	高杉とおる	
エクイテス	183,600	山本次男	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,081,650	鵜瀬一昭	
忍者くん	610,730	END改め ENDLESS	
★エクイテス	9,999,990	VWX	
新入社員とおるくん	199,700	OSS・AS	
スーパーバスケットボール	1,174,060	ARIGA	
★ドルアーガの塔	2,216,010	XPS	1コイン 他60面クリア7名
ギャプラス	7,654,300	GAPLUS星人とわっしょあしとVGM	残機83機
バンクパニック	3,204,350	ENDLESS, WIZ mark II, Z-80	3人
チャイニーズヒーロー	516,700	田中	
グロブダー	58,530	WIZ mark II	※

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	582,510	松井秀彰	
エクイテス	223,200	松井秀彰	
スターフォース	1,101,600	前田雅人	
アッポー	999,999	武裕司	他1名
ハイパーオリンピック'84	402,050	江間光洋	
新入社員とおるくん	169,800	塚原憲一郎	
空手道	135,700	板橋康裕	
フリッキー	6,231,270	黒米勇	
バンクパニック	1,122,700	吉沢和志	
マリオブラザーズ	724,610	猪股渉	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,030,520	ZENJI	Aイージー
スーパードンキホーテ	636,500	久保裕孝, MON	3
忍者くん	549,980	ZENJI	イージー
グロブダー	2,516,250	FANCY-KETOSE	※イージー
スーパーパンチアウト	821,740	MON	0イージー
べんべろべえ	833,350	MON	イージー
新入社員とおるくん	190,000	MON	1イージー
バンクパニック	1,697,650	佐藤伸二	イージー
ドルアーガの塔	1,704,140	菊田賢	イージー
ピンボ	590,800	バトル・エース	イージー

バンダナ元町店
福井県福井市中央1-4-12 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	932,800	S.F	
新入社員とおるくん	792,300	V.F	
スーパーパンチアウト	464,380	K.V.Z	
エクイテス	1,088,160	K.V.Z	
バックランド	498,750	GIL	
ドラゴンズレア	1,010,332	♡SDA♡	
ミステリアスストーンズ	875,921,676	BOZ	
ザ・バトルロード	294,400	GIL	
ピンボ	650,500	RYU	
ハイパーオリンピック'84	375,290	JJ	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-5417

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイトギャル	45,000	松本 守	
ピンボ	342,400	西野政治	
スターフォース	432,400	小 徳雄	
忍者くん	164,300	松井慎一	
ロードランナー	796,430	西野政治	
ゲートイン	57,500	小 徳雄	
バンクパニック	412,600	松本 宇	
新入社員とおるくん	78,700	増田久人	
フォーティラブ	4ゲーム1セット	坂下佳男	
コスモスサーキット	64,510	坂下佳男	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	224,850	GAW	
★B-ウイング	9,999,999	FBL 他5名	
忍者くん	277,960	SAINT.F！	
バックランド	832,910	SBN	トリップ5から
グロブダー	40,090	T.END	1面から
新入社員とおるくん	266,000	植田，赤羽のタコ	とおるくん5人
エクイテス	286,150	NAMCOT	
チャイニーズヒーロー	1,054,600	田中	
ソンソン	1,438,450	辻	
★ロードランナー	999,999	BAOHH！	

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,596,140	田中真一君	
バンクパニック	1,438,800	鈴木君	
忍者くん	198,700	野口君	
ぺんぺろぺえ	394,770	ジョー君	
ブルファイター	110,360	内藤二郎君	
ザ・バトルロード	242,170	ハギモト君(H.H)	
チャイニーズヒーロー	114,500	ハギモト君(H.H)	
スペースエース	339,690	IYO君	
★フリッキー	9,899,990	杉山満史君	
クラウンズゴルフ	－4	マルス様	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	415,370	アマンダラ	
サンダーストーム	2,829,700	MIU	※5機
アッポー	999,999	のりまの親分	他10名
ぺんぺろぺえ	652,080	Tarochou. S	
スーパーバスケットボール	825,120	KIDちゃん	
★ドルアーガの塔	60面クリア	昭和初期の男	ギル1人 1,079,370
対戦空手道	239,200	GER	
フリッキー	6,415,780	KEI	
ハイパーオリンピック'84	357,680	DAN,GER&Bat.	
ザ・闘牛	100,320	Battler	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,264,830	杉山満史くん	
忍者くん	386,880	わんぱくぼ〜ず	
グロブダー	485,570	AAA(ン？)	95面のみクリア
★ロードランナー	999,999	ねばりの あの子とこの子	
★ドルアーガの塔	60面クリア	いつもの青少年タイ (見てる？)	
チャイニーズヒーロー	314,200	TH，三好，タコ	
新入社員とおるくん	427,500	怪人1面相	
ソンソン	708,630	ゲキメン松竹梅	
ニューラリーX	377,530	アゲイン	
バンクパニック	3,333,350	しぶといD.T.B.？	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,372,060	茂木厚利	永久パターン不使用
グロブダー	520,510	Shibata	
忍者くん	437,420	S.H.O	
★B-ウイング	9,999,999	POTSU, OKU	
新入社員とおるくん	1,055,280	POTSU	永久パターン使用
チャイニーズヒーロー	1,471,600	K.K	
★エクイテス	9,999,990	小山祥之(AMP)	
スーパードンキホーテ	636,500	CCV♥	
スーパーバスケットボール	6,413,690	ふくしみゃあ	ブロッキングのパターン不使用
★バンクパニック	9,999,999	SKY	

ビッグキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	486,640	大岡忠相月光84	※
バックランド	1,676,900	WILD CAT	
ドルアーガの塔	3,551,470	パワッチILL	
忍者くん	499,930	伊集院大介	
★B-ウイング	9,999,999	BAN 他2名	
エクイテス	4,541,450	カワウソ	
新入社員とおるくん	143,800	じよぐ	
バンクパニック	794,250	CBX	
スーパーゼビウス	869,270	G.D.Z	
ギャプラス	13,079,700	MIU	

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グロブダー	86,500	LP	1面から
バックランド	1,634,580	X.Y	
スーパードンキホーテ	666,500	古伊寿美	ノーミス
B-ウイング	9,999,999	誠，和多井	他4名
★ミステリアスストーンズ	112,648,230	ヤーマン族	
ギャプラス	10,000,000	MARK	
バッドランズ	414,078	007	
★エクイテス	9,999,990	誠 and 研人	
ゼビウス	9,999,990	多数	
ギャラガ	314,520	女性	

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,064,650	伊串嘉人	
★ドルアーガの塔	60面クリア	竹内誠，湯田真吾 柳内利久	
★ドルアーガの塔	60面クリア	村上貴義，伊奈洋治 葉和紀	
グロブダー	535,830	鳥居孝則	※
バルーンファイト	—	—	
アッポー	999,999	間瀬久雄，木村和夫 伊藤祐一	
新入社員とおるくん	324,400	中田裕己	
グレートソードマン	322,600	永田真一	
イエローキャブ	1,132,020	榊原正人	
グラジエイター	34,800	間瀬久雄	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	97,710	Tampa YZR	ハイランク6 テストコース
B-ウイング	1,073,200	ENA	
ぺんぺろぺえ	1,670,880	Tarochou.S	ラウンド16-2
忍者くん	335,670	Mr. X	
★ドルアーガの塔	60面クリア	COMIC,さいせん+α	1コイン
ブルファイター	176,660	COMIC-BOY	
イエローキャブ	72,680	TampaGENSHIJIN	
セアフリー	5,000,000+α	Tarochou.S	
ルンバランバ	188,070	TATSUYA	
バンクパニック	6,048,450	村田蔵六	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぺんぺろぺえ	594,760	M.KOYA	
スーパーバスケットボール	2,073,880	♡♡♡	
新入社員とおるくん	75,800	M.O	
忍者くん	201,430	O.M	
ミステリアスゾーン	235,310	I.J	
イエローキャブ	36,000	MATU	
忍者ハヤテ	442,200	—A—	
ゲートイン	71,300	DDD	
フリッキー	1,492,240	R.S	
バンクパニック	303,050	BiG	

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,426,820	うる星あんず	
B-ウイング	445,155	SP(ゼンジー)	
スターフォース	1,169,500	めぞん一刻(ANS)	ランクUP
新入社員とおるくん	548,600	モリッチョ	
★ミステリアスストーンズ	1,000,000,000-α	ZZTON	
グロブダー	547,290	めぞん一刻(ANS)	93面のみクリア
★ドルアーガの塔	60面クリア	うる星あんず SP(ゼンジー)	1コイン
ポールポジションII	93,330	江南の大社長	※テストコース
スパルタンX	54,500	YMO	
サンダーストーム	468,000	モリナメ	ランクUP

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,038,140	FBI	
グロブダー	509,400	烈刺維	※
悪戯天使	9,999,900	ポチャ	
新入社員とおるくん	339,400	BMX！M！あきお	
★B-ウイング	9,999,999	中込，ポチャ	
イエローキャブ	1,190,580	AKO	
ドルアーガの塔	3,415,840	ポチャ	ZAP 4回
ギャプラス	12,345,700	青島and塩沢	
ジェネシス	21,479,200	END	※
ハイパーオリンピック'84	533,120	CBS	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	538,060	MINAMI	98面のみクリア
バックランド	3,708,380	KYOKO	※
★B-ウイング	9,999,999	MINAMIと明日香	45面クリア
スーパーパンチアウト	293,700	TMA	
新入社員とおるくん	362,800	しんくる	
忍者くん	211,160	アシャヒシャ	
バンクパニック	459,750	しんくる	
対戦空手道	68,500	BRIDAL	
★ロードランナー	999,999	鈴木雅広	

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エクイテス	379,700	倉持政弘	
忍者くん	295,940	倉持政弘	
新入社員とおるくん	376,700	岡田正治	
バックランド	706,890	森 利行	
スターフォース	2,428,800	山仲哲也	
グロブダー	158,580	平井禎章	23面から
★ソンソン	2,166,090	山中哲也	
ハイパーオリンピック'84	553,490	水野和之	
バンクパニック	1,875,800	冨永 浩	
ポンジャック	627,930	久留 清	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	284,180	宮国	
バックランド	1,121,170	YBS	
悪戯天使	298,200	カズノ	
新入社員とおるくん	249,990	YBS	
グロブダー	506,420	烈刺維	※
ハイパーオリンピック'84	514,890	C.T	
スーパーバスケットボール	9,999,990	えんじ＋PRO	
スーパースピードレース	5,828	BVD	
ワイルドウエスタン	389,000	LUM	
ザビガ	2,514,047	烈刺維＋AKIO	



◀広島市「プレイシティキャロット流川店」から，フォト・メッセージです。お店の人と，常連のスーパー・プレイヤーの面々。おっと，ディグダク君もいますネ。

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,000,200	水野正明	
グロブダー	388,800	桑原　誠	※
★ドルアーガの塔	60面クリア	KUI, PAC, STEC, NIGHT	1,712,000
ポールポジションII	69,820	S.S	
バンクパニック	742,350	柴田義之	
ボンジャック	1,299,460	高木浩光	
ギャプラス	5,723,400	ABC	
ジャイロダイン	1,612,930	高木浩光	
フューチャースパイ	137,770	DAI	
ザ・闘牛	138,740	柴田義之	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,043,610	CN京都	
スーパードンキホーテ	594,050	B.A.N	
悪戯天使	109,900	阿井上夫	
グロブダー	532,220	土肥亘司	※
エクイテス	267,000	中田弘康	
★B-ウイング	9,999,999	田辺直樹	
スーパーバスケットボール	2,052,410	中川広一	
忍者くん	184,080	京野　勇	
スーパーパンチアウト	358,690	松浦靖典	
フリッキー	4,600,890	池森晴泰	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	9,999,999 1,210,162	BE-CHO/POS/ BE-CHO/	ノーマル ランクB
パックランド	1,214,220	小林	
ミステリアスストーンズ	122,921,370	BE-CHO/	5回継続
スーパーパンチアウト	634,760	伊賀野カバ丸	
スーパードンキホーテ	636,500	BE-FREE/ BE-CHO/	
スターウォーズ ジェダイの復讐	138,810	BE-CHO/	
忍者くん	550,790	BE-FREE/	
エッシュズオルンミラ	164,531	BE-CHO/	レベル ハイ
新入社員とおるくん	515,600	小林	
ゲートイン	41,800	POS/	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	257,930	エキスパート腰水	
グレートソードマン	254,810	S.T	
コスモスサーキット	64,810	ハスラー	
ぺんぺろぺえ	378,080	アキコ.K	
バンクパニック	810,200	東海太郎	
アウターゾーン	126,860	MSCI	
パックランド	361,360	KEI	
セアフリー	1,904,980	熊沢YSD	
ギャプラス	2,182,000	NAOYA	
フリッキー	1,323,160	Peek-a-Boo	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターウォーズ ジェダイの復讐	126,190	まあくはみる	
★B-ウイング	9,999,999	末沢博志&土肥亘司	
スーパーパンチアウト	997,010	WIN	
パックランド	836,210	苗木純生	
忍者くん	343,200	さるとびさすけII	
★ロードランナー	999,999	小田です	
新入社員とおるくん	203,900	渡なべ	
バッドランズ	469,000	どらえもん	
★ドルアーガの塔	60面クリア	登田裕三	1,616,300
スーパーバスケットボール	9,999,999	三木康雄	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	181,560	藤巻　昇	
スーパーバスケットボール	4,143,150	高橋義基	
パックランド	640,630	NA	
スターフォース	971,500	吉田晃之	
バンクパニック	691,940	吉澤　優	
ギャプラス	7,777,700	国領和輝	
アウターゾーン	70,900	HM	
ぺんぺろぺえ	270,470	平尾信也	
ファイヤーバトル	59,800	藤巻　昇	
ジャイロダイン	1,247,440	竹内正樹	

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	215,870	RST	
パックランド	980,000	Y.T	
グロブダー	264,480	JIN	
ロードランナー	456,780	RST	
★B-ウイング	363,133	M.N	
ゲートイン	78,200	朝日?	
★ドルアーガの塔	60面クリア	徳田充孝	1コイン
★ドルアーガの塔	60面クリア	小笠原直幸	1コイン
ミステリアスストーンズ	114,638,150	CHI	
新入社員とおるくん	85,800	H.S	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラウンズゴルフ	ハーフ35	中出幸夫	
ロードランナー	411,610	木下英樹	
フリッキー	268,710	岸　幹芳	
ゲートイン	34,200	若木勝司	
空手道	118,900	宇佐美秀嗣	
ギャプラス	1,482,400	上月昌光	
エクイテス	298,450	梶野明彦	
ギャラガ	1,313,490	鈴木秀直	
スターフォース	516,900	浅利知義	
マリオブラザーズ	292,860	下野敦康	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	497,100	田辺春夫	
ミステリアスストーンズ	26,386,310	草壁良一	
★ゲートイン	262,200	野村裕一郎	
スターフォース	1,982,900	屋部誠治	
エクイテス	1,692,850	川添建二	
ブルファイター	1,454,500	宇野山公一	
バッドランズ	224,000	北口邦難	
ソンソン	922,880	あらしやま	
パックランド	765,400	田辺春夫	
バンクパニック	2,784,300	阿部晶三	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	608,200	土肥亘司	※
スーパードンキホーテ	636,500	望月晴彦	
スーパーパンチアウト	914,480	望月晴彦	
忍者くん	401,710	かこくん	
新入社員とおるくん	278,400	暇高万歳!	
★B-ウイング	9,999,999		
バンクパニック	3,822,850	Mr.Hangry	
スペースエース	698,794	春田泰彦	
エキサイティングサッカーII	171,310	濱田茂行	
ゲートイン	88,300	POS	

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	530,560	田辺直樹	
パックランド	464,610	梁　康昭	
バッドランズ	204,089	BE-FREE	
スーパードンキホーテ	408,650	にゃほほ〜ん㋺	
オセロ	158,000	福本雅一	
ロードランナー	999,999	高橋慎吾	
ドルアーガの塔	1,141,210	榎原康晴	1コイン
B-ウイング	205,553	今川さぎり子	
ミステリアスストーンズ	101,705,690	佃ガンモ	
スパルタンX	46,250	オモイカルチャーくん	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下る梶井町4407-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパンチアウト	999,990	RYO, MAX	フルスコア
パックランド	1,543,780	T.M	ノーマル
忍者くん	503,780	山本博孝	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	AYA平居, 石角浩造, T.M	ノーマル フルスコア
スーパードンキホーテ	636,500	大浜信忠, LUM, BILL	ノーマル フルスコア
新入社員とおるくん	443,600	BILL	2面目で このスコア!
グロブダー	509,200	錦城大太	98面のみ クリア
バンクパニック	4,517,750	諸星あたる	ノーマル
★スーパーバスケットボール	9,999,990	T.M	ノーマル フルスコア
★ギャプラス	20,020,000	AYA平居	最強

スターロイヤル
大阪市北区梅田1駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	678,290	天和宮武	
スターフォース	478,700	ミス神戸	
ギャラガ	905,470	ウェディング秀ボー	
エクイテス	721,150	出目徳	
バンクパニック	679,150	力　勝男	
新入社員とおるくん	375,800	大四喜十枚爆弾	
ロードファイター	457,400	カニゲルゲ	
ザ・バトルロード	345,600	中山真由美	
ゲートイン	251,200	キンキン松村	
ロードランナー	826,400	ヤッチャン色	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GP-ワールド	120,500	東山貴行	
ミステリアスストーンズ	111,244,650	常盤貞雄	
バッドランズ	132,560	松本義勝	
スーパーパンチアウト	201,320	駒健太郎	
ゲートイン	99,900	都築明彦	
新入社員とおるくん	242,800	岡本憲史	
★B-ウイング	9,999,999	若木俊宏	
パックランド	451,760	田中己喜男	
スターフォース	1,512,800	屋部誠治	
エクイテス	134,050	渡士幸夫	

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1 V8	184,910	水野晶弘	
ポールポジションII	51,400	永易淳一	
ポールポジション	53,100	塚崎騏一郎	
忍者くん	426,150	志多野義夫	
スーパーパンチアウト	985,150	西田友樹	
コスモスサーキット	58,960	成田政重	
スーパーバスケットボール	400,150	川西達也	
サンダーストーム	112,200	清野徳介	
バギーチャレンジ	20,800	武尾末之	
パックランド	331,100	安田　良	

センターロイヤル
大阪府大阪市北区梅田1駅前第3ビルB1F ☎06-341-6069

休載

☆また来月がんばってくださいね!

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★B-ウイング	9,999,999	桂のアホ君, DRUID	ミサイル強度=強
スーパーパンチアウト	464,380	土肥亘司	強さランク C タイムランクB
パックランド	711,330	CCCイソ平	
忍者くん	308,650	モリワキ君	
新入社員とおるくん	287,400	Be-Free	
ポールポジションII	64,750	曽我利行君	フジコース
バッドランズ	271,819	ダルマモトマシュマロ君	
★ロードランナー	999,999	名村英敏君 笠井功太郎君	
エクイテス	3,162,100	MZV君	
チャイニーズヒーロー	343,300	Trombone	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,342,550	堀江辰征	
忍者くん	586,690	山本博孝	
スーパーパンチアウト	3,978,700	TOM & JUN	
★新入社員とおるくん	3,212,300	BILL	※
ザ・闘牛	129,060	板倉&ケン	
ザ・バトルロード	740,490	西村	
バンクパニック	8,991,600	NON	
エクイテス	8,147,700	BILL	
★チャイニーズヒーロー	14,782,100	堀江辰征	
コスモスサーキット	77,180	西村	

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-6504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミステリアスストーンズ	672,386,400	大黒太郎	ノーマル
グロブダー	260,420	Lum	ノーマル
バンクパニック	1,698,750	松原	ノーマル
忍者くん	186,350	RAN	ノーマル
スーパーバスケットボール	7,786,400	松永	ノーマル
ザ・闘牛	251,640	RAN	ノーマル
新入社員とおるくん	224,500	定岡	ノーマル
パックランド	880,000	伊藤	ノーマル
ゲートイン	124,300	RAN	ノーマル
ひげ丸	463,200	Y.A	ノーマル

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	1,788,400	民里	ノーマル
スターフォース	768,100	教連	最強
ソンソン	475,040	ぐん!!	
パックランド	456,250	真珠郎	
忍者くん	208,200	?	
★ドルアーガの塔	60面クリア	新堀	1コイン
空手道	89,300	—	
キックスタート	378,100	三原(弟)	
ボンジャック	19,553,590	左川	ノーマル
ボンジャック	15,342,470	木谷	最強

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,054,260	東城英寿	
★サンダーストーム	5,104,300	小林右文	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	GASTAV	
グロブダー	350,750	ぐっち	※
新入社員とおるくん	105,000	東城英寿	
ソンソン	659,820	ぐっち&みっこ	
★ロードランナー	999,999	東城英寿	36面
★アッポー	999,999	三島	ブッチー
★ドルアーガの塔	60面クリア	東城英寿	1,707,560
グレートソードマン	279,790	AO♡MT!	

マイコンゲームI.B
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	382,000	高山	
★グレートソードマン	386,000	川端	
イエローキャブ	83,680	マカベ	
パックランド	1,262,580	岸本	
スターフォース	1,219,200	赤川	
空手道	832,800	西田 & 香山	
スーパーパンチアウト	895,790	風来坊	
ザ・バトルロード	143,220	左官屋の兄さん	
★ドルアーガの塔	60面クリア	KAZ	2コイン 1,706,370
レッキングクルー	1,811,800	ジュン	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,074,260	K.T	
スーパーパンチアウト	242,470	中上浩二	
グロブダー	401,590	バシシくん	※
忍者くん	352,880	鄙	
B-ウイング	537,478	T.W.F	
新入社員とおるくん	105,200	カープ優勝	
★ギャプラス	10,036,300	浦岡啓也	
★アッポー	999,999	SV	
対戦空手道	69,500	中家英司	
★ドルアーガの塔	60面クリア	川井英考	15コイン

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	264,930	Z.Z	
ポールポジションII	65,940	山口錦次郎	
ドルアーガの塔	1,698,600	山口錦次郎	
空手道	2,382,000	山口錦次郎 山口健	
ハイパーオリンピック'84	426,740	山口錦次郎	
パックランド	622,400	山口錦次郎	
B-ウイング	1,004,922	吉川武	
バルガス	2,104,200	山口健	
グロブダー	373,560	大古場正憲	※
スターウォーズ	4,779,995	水田幸雄	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクパニック	1,166,550	ATSUSHI. T	
B-ウイング	469,957	イガグリ頭	
★ギャプラス	10,381,600	西上 & 森本	
チャイニーズヒーロー	236,000	KATAYAMA	
ゼビウス	6,400,030	FUKUDA	
ジャイロダイン	503,880	イガグリ	
ポールポジションII	52,110	NISHIMOTO	
空手道	107,500	植田陸三	
ボンジャック	2,584,350	I.K	
タイムパイロット'84	436,200	仲山	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,112,830	K.T	
グロブダー	406,970	C.S	※
スーパーパンチアウト	263,120	山本健二	
チャイニーズヒーロー	426,600	井内登志夫	
新入社員とおるくん	163,900	J.T	
★ギャプラス	10,000,000	Ba44	
スーパーバスケットボール	3,579,130	神野	
ソンソン	816,840	横井光徳	
バッドランズ	44,080	Ba44	
悪戯天使	170,800	大久保勇人	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★B-ウイング	9,999,999	J.Y	
パックランド	1,083,510	PZN	
スーパーパンチアウト	260,230	ASCII	
忍者くん	260,510	ASCII	
スーパードンキホーテ	636,500	THI	
新入社員とおるくん	292,900	PZN	
グロブダー	72,770	NOO	1～30面
★ドルアーガの塔	60面クリア	CHARLY	ギル1人
スーパーゼビウス	2,355,290	NMC	
ハイパーオリンピック'84	277,820	那須KH	

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドルアーガの塔	60面クリア	?仮面, GUY, MAISON PAC, OUT, LUM, FDL	1コイン
パックランド	873,030	PCP	1面から
グロブダー	55,600	OUT	1面から
スーパーパンチアウト	455,300	OUT	
ギャプラス	10,000,000	OUT	
★エクイテス	9,999,990	OUT	
★B-ウイング	9,999,999	LUM	45面クリア
対戦空手道	最終面クリア	AYK	
★ドルアーガの塔	60面クリア	PAC	1コイン 1,308,670
★ドルアーガの塔	60面クリア	OUT	1コイン 566,860 最低点

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,106,660	黒川康宏	ノーマル
ピンポ	719,700	近藤浩充	ノーマル
セアフリー	6,272,690	近藤浩充	ノーマル
忍者くん	357,850	砂原伸幸	ノーマル
バンクパニック	578,950	ALPHA	ノーマル
ぺんぺろぺえ	275,650	河本通昭	ノーマル
ファイヤーバトル	160,450	近藤浩充	ノーマル
スーパーバスケットボール	5,567,170	飯尾和彦	ノーマル
スターフォース	1,555,300	近藤浩充	ノーマル
アウターゾーン	126,800	河本通昭	ノーマル

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	489,890	CARROT.T	
スーパーパンチアウト	141,700	RC	
パックランド	1,336,020	KOH	
グロブダー	507,420	YZR	※
★B-ウイング	9,999,999	RC・KOH	45面クリア
新入社員とおるくん	249,200	馬場淳司くん	
★エクイテス	9,999,990	IMZ	350
ゲートイン	124,600	中野良一	
スーパーバスケットボール	2,032,640	IKD	
バンクパニック	5,342,600	ABE	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,583,830	深田実	
★ドルアーガの塔	60面クリア	KOJ, KUBOひろし	ギル1人
★B-ウイング	9,999,999	KOJ	45面クリア
忍者くん	422,900	KYON²	
チャイニーズヒーロー	3,378,100	村井	
グロブダー	61,920	寺地くん	※
悪戯天使	293,000	深田実	
新入社員とおるくん	456,800	KOJ	
雀豪ナイト	295,000	KYOKO	
グロブダー	412,150	水嶋くん	セレクト80

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1 富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	392,140	貫達治	
パックランド	2,855,980	GMC, LUM	※
グロブダー	53,490	GMC, DSA	1面からの1プレイ
悪戯天使	10,000,000	凧, GMC, DSA	
B-ウイング	999,999	GMC, MATSUO GMC, めぞん一刻	
忍者くん	417,870	GMC, LUM	
コスモスサーキット	83,020	凧	5面クリア
チャイニーズヒーロー	8,828,700	凧	
ドルアーガの塔	60面クリア	GMC,DSA・GMC,MATSUO GMC,めぞん一刻	ギル1人
バンクパニック	1,959,000	DDT	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	473,930	NYAMCO	
★エクイテス	9,999,990	NYAMCO	
忍者くん	434,930	NAO	
ドルアーガの塔	60面クリア	AYA	1,569,270
B-ウイング	1,071,193	NYAMCO	ステージ44
★アッポー	999,999	興桐中野	
ゲートイン	75,100	山下浩	
パンチアウト	631,000	KAJ	
パックランド	110,950	高野文行	
チャイニーズヒーロー	398,400	KAJ	

★ナムコグッズ販売のお知らせ★ by NAMCO

ナムコのゲーム・キャラクタが，かわいいグッズになりました。現在，チャレンジハイスコア・コーナー掲載の下記の店で販売中です。今回発売になるのは，★パックマン・トレーナー，パックマン・キーホルダー(白，赤，黄，青の4色)，パックマン・カンペンケース，マッピー下敷，グロブダー・ポスターなどなど…。

★販売しているのは，PC(プレイシティキャロット)琴似店/PC仙台店/ゲームブティック高田馬場店/PC静岡店/ビックキャロットなんば店/PCパーツボックス店の各店です。お問い合わせは，ナムコ営業本部 ☎03-736-1211まで。

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーストーム	667,900	湯田和正	
バンクパニック	4,455,950	亀崎健一郎	
スターフォース	2,234,300	仲原善信	
パックランド	783,970	野中京太	
忍者くん	123,760	小俣裕一	
新入社員とおるくん	308,900	藤内淳理	
ジャイロダイン	869,520	山崎太	
ぺんぺろぺえ	685,350	藤田保宏	
アウターゾーン	171,320	松村宏司	
チャイニーズヒーロー	510,100	山中博之	

NECの新製品 PC-6001mkIISRとPC-6601SR

NECから，新しいPC－6001シリーズ2機が発売になりました。「六本木パソコン」などのキャッチ・フレーズで講題になっていますが，それぞれの機能をご紹介しましょう。

★グラフィックもサウンドも強化 PC－6001mkIISR

PC－6001mkIISRは，これまでのPC－6001シリーズとの互換性をもち（BASICレベルでは100％），その上に機能アップ。画面表示文字数は80桁×25行，640×200ドットのカラーグラフィックをもち，ドット単位に15色中4色を任意に表示できます。

また，音声合成の明瞭度アップ，FM音源方式によるデジタル・シンセサイザ機能で，6重和音，8オクターブの音づくりが楽しめます。スーパー・インポーズ機能も備えています。

RAM容量は標準で64Kバイト，最大128Kバイトまで拡張可能です。価格は，89,800円です。

★本体・キーボード（PC-6601SR）＋ディスプレイTVのMr. PC

テレビパソコンMr. PCとは，「PC－6601SR」本体とディスプレイテレビ「PC－TV151」を組み合わせたシステムのこと。従来のPC－6601の機能をすべて受けついだ上に，テレビとの合体でおもしろ機能がつきました。

ワイヤレス・リモコン・キーボードで設置場所にこだわらず，離れたところからパソコンでテレビ番組の予約もできます。

640×200ドットで15色中4色のグラフィック，FM音源シンセサイザ内蔵はPC－6001mkIISRと同じく機能アップです。もちろん，スーパー・インポーズ機能もついています。

320Kバイトの3.5インチFDを一基搭載。価格は，本体・キーボードが155,000円。ディスプレイテレビ（PC－TV151）は94,800円です。


▲PC-6001mkIISR


▲PC-6601SR

日本エレクトロニクスからMSX用マウスほか周辺機器

より高機能を楽しみたいMSXユーザーには，うれしいニュース。

日本エレクトロニクスが，MSX全機種対応の周辺機器として，マウス，オーディオ・ビジュアル・カートリッジなどを開発しました。

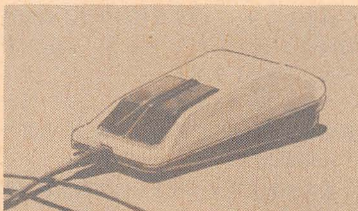
MSXマウス「MS－10」は14,800円（予価）。グラフィック・ソフト「チーズ」が付属されています。

オーディオ機器に接続し，アナライザーやレベル・メータとして音を映像化できるオーディオ・ビジュアル・カートリッジ「VC－10」は19,800円（予価）。

TV，VTRなどの映像とパソコン画面を合成できるスーパー・インポーズ・カートリッジ「SI－10」は19,800円（予価）です。カートリッジ・タイプなので，本体のカートリッジ・スロットに差し込んで使用することができます。

これらは，NEOSブランドとして2月に発売が予定されています。

問い合わせ先：〠150 東京都渋谷区渋谷3－18－7 ナルセビルディング （株）日本エレクトロニクスシステム事業部「マイコンBASICマガジン」係まで

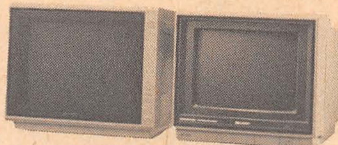

▲MS－10

シャープから汎用カラー・ディスプレイ2機種新発売

シャープから，カラー・ディスプレイが2機種発売になりました。

14インチの「CU－14D1」は，640ドット×200ラインと640ドット×400ラインの両方式に対応可能。パソコンの入力信号を自動感知し，2,000×4,050文字を選択する「オートスイッチング機能」つきで，X1ターボとの組合わせに適しています。

12インチの「CU－12P1」は，カーソル移動あとなどの残光が少ない，ハイコントラスト・ブラウン管を採用しています。価格は，「CU－14D1」が108,000円。「CU－12P1」は118,000円です。


▲左よりCU－14D1，CU－12P1

ライフボードのα（アルファ）シリーズには未知の言語がいっぱい!!

パソコンと仲良くなるためには，まずBASIC。とても扱いやすい言語なのですが，もっといろいろな言語を勉強したいという人もいることでしょう。

ライフボード社から発売している「α（アルファ）シリーズ」には，FORTRAN（フォートラン），COBOL（コボル），PASCAL（パスカル），LOGO（ロゴ）といったパソコン言語が勢ぞろいしています。価格は，各製品とも統一の28,000円。PC－8001，PC－8801，FM－7用など，機種もそろっています。

また今，各製品についているα／2カードを2枚送ると，希望αシリーズを1本もらえるというスゴイキャンペーンを実施しています。期間は1月31日まで。

問い合わせ先：〠101 東京都千代田区神田錦町3－6 （株）ライフボード「マイコンBASICマガジン」係まで。

各言語やαシリーズの内容について詳しく知りたい人には，「α BOOK」を進呈中とのことです。上の住所に申し込んでください。

Basic Magazine Hot Information

スリーエムのフロッピ・ディスクでプログラム・リーダーがもらえる!

いよいよ，フロッピ・ディスクの存在もあたり前の時代になりましたね。編集部にも，フロッピ・ディスクにセーブした投稿プログラムが数多く送られてくるようになりました。同時に，ディスケットのメーカーもいろいろと出てきて，どの製品がいいのかな？などと迷うところでもあります。

昨年の7月からフロッピ・ディスク（ディスケット）の販売を開始している住友スリーエムでは，日頃の恩謝を兼ね，プログラム・リーダー・プレゼント作戦を展開しています。プラスチック製のリストをはさむスタンドで，サイズはA－4版。行を正確に読みとれるスライド式読取りゲージがついているというものです。

住友スリーエムのMD／2D（5インチミニフロッピ），MD／2DD（5インチ倍トラック），FD／2D（8インチフロッピ）の1箱（10枚）を買うと，店頭でもらえます。期間は1月31日まで。



▲入力が楽になるプログラム・リーダー

I～Vまで ズラリとそろった マイコンBASICマガジンDELUXEのご案内

「マイコンBASICマガジン」も，このお正月で，通巻で32号目をむかえました。この間の掲載本数は，ざっと1,000本になります。このぼう大な数のプログラムをギュッと1冊にまとめているのが，ベーマガDELUXE。Vol.1からVol.5まで，ズラリとそろっています。

★DELUXEⅠ
創刊号（ゲーム大全集含む）から82年9月号まで。21機種160本のパソコン・ソフト総ページ数489ページ，定価1,300円

★DELUXEⅡ
82年10月号から83年2月号まで。29機種169本のパソコン・ソフト総ページ数506ページ　定価1,400円

★DELUXEⅢ
83年3月号から83年7月号まで。41機種221本のパソコン・ソフト総ページ数636ページ　定価1,400円

★DELUXEⅣ
83年8月号から83年12月号まで。44機種278本のパソコン・ソフト総ページ数664ページ　定価1,500円

★DELUXEⅤ
84年1月号から84年5月号まで。43機種231本のパソコン・ソフト総ページ数，554ページ　定価1,500円

ご注文はお近くの書店まで。また，通信販売もしています。送料は1冊300円，2冊では500円です。

電波新聞社東京本社または大阪本社の出版販売部までどうぞ。

1月号プレゼント 当選者発表

たくさんのご応募ありがとうございました。抽選で，つぎのかたにプレゼントをお送りすることになりました。

★コナミTシャツ
長野県岡谷市・平林豊久／埼玉県和光市・山下　徹／大阪府堺市・富田昌義／和歌山県田辺市・那須宣亮／滋賀県坂田郡・川村敏則他5名

★ハドソンのシールとカレンダー
岩手県花巻市・佐藤真揚／栃木県那須郡・小口章一郎／長野県中野市・藤田吉彦／兵庫県宝塚市・岩瀬正行／福岡県粕屋郡・松尾正和他5名

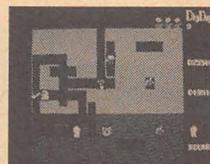
★ユニバーサルのゲーム・ステッカ
北海道函館市・船切　伸／新潟県燕市・岡本　功／東京都大田区・小山　康／愛知県名古屋市・福島　純／大阪府八尾市・井上実夫他5名。　（以上敬称略）

おまたせしました。FM-7版「ディグダグ」登場!!

モリでつついてパンクさせ，岩を落として敵をつぶす。おなじみのコミカル・ゲーム「ディグダグ」が，ついにFM－7のユーザーにも楽しんでもらえるようになりました。対応機種はFM－7／new7／77で，価格は3.5インチFD版で5,800円。テープ版は3,500円です。

FM－7では，このほかに「ギャラクシアン」の発売予定があります。

またジョイスティックもついて大好評のFM－7版「ゼビウス」ですが，希望者が多いのでジョイスティックのみの販売も予定しています（現在は，単品での販売はしていません)。電波新聞社のこれから出るFM－7用ソフトは，すべてこのジョイスティック対応になる予定です。


▶みんなで楽しめるFM版ディグダグ

で・ば・ぐ

★1月号152ページのアップルⅡ/Ⅱe用「GRAPHIC MAZE」で，リストに誤りがありました。

1010 DATA……133, 61 ,96

とし，1020行として以下を入力してください。

1020 DATA 32, 174, 239……

編：今月は少ないでしょ。
編集長：コラ！その気のゆるみがいけないのだ。常にパーフェクトを心がけなさい。
編：アップル・ユーザーさん，すみません。

新コーナー 山下　章の「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」開設のお知らせ

「アドベンチャー・ゲームを買ったけど，解けない。」「もう3か月も同じところに…。」という電話が，編集部にはひっきりなしにかかってきます。答えてあげたいけど，編さんだって知っているものばかりとは限りません。

そこで，新たにアドベンチャー・ゲームに関するQ&Aコーナーを設けることになりました。SUPER Softコーナーのチャレンジ・アドベンチャーでおなじみの山下　章先生が，君の質問に答えてくれます。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンに限ります。君の体験談や失敗談（○○○を入力してみたけどダメだったなど）も，必ず書きそえてください。

なお，お電話による質問には応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：では，これより，月間最優秀プログラマーの発表を行ないます。記者席のみなさん，準備はＯＫですか？

Dr.D：おいおい，影君。ちょっと大げさじゃないかね。発表するほうも緊張するじゃないか。

影：だって，今月の掲載プログラムの中で映えある第１位を発表するんですよ。大げさなことありません。

編：そうです，影さんのいうとおりです。みんなで，このコーナーを盛り上げていくんですから。読者のみんなのはげみになるようなコーナーにしていかなければならないんですよ。

Dr.D：うん，そうじゃな。では，大げさに発表するぞ！　パンパカパーン(赤面)！　今月の第１位は，小川真太郎君のＰＣ－8001mkII用「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」に決定じゃ！

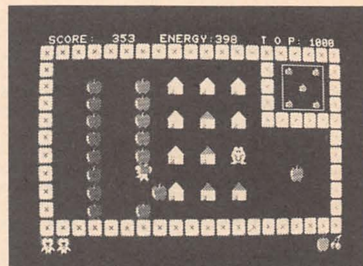
編：では，批評のほうを……。

Dr.D：キャラクタにこっていて，アイデアがいいのはもちろんだが，果物が４種，壁が３種のキャラまであり，15面まで用意されているにもかかわらず，データの圧縮によってリストを短かくしてあるのがいいな。

編：なるほどね。みなさんも，そのへんを十分参考にしてみてくださいね。

影：ところで，佳作は，ＭＳＸ用「こんだてゲーム」に決まりです。このゲームの作者は，なんと紅一点，桜井真由美さんなのです。さすが，女性らしいアイデアで，思わずうっとりしてしまいました。

女性のみなさんの投稿もおおいに待ってまーす。



明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

UNDER THE GROUND	愛知県豊中市	野中荘平君	ブラック・ホール	鳥取県堺港市	桜井俊孝君
MICRO WORLD	茨城県取手市	吉田昌之君	THE FISHING	富山県高岡市	原田英郎君
Beller-man	大阪府堺市	広原伸泰君	PANELER	新潟市	田村　仁君
TENNIS GAME	京都市伏見区	塩見隆一君	ボールマン	広島県豊田郡	井上公雄君
ミサイル・ゲーム	滋賀県栗太郡	駒井健也君	地底探検	広島県福山市	石井寛平君
オセロ	神奈川県川崎市	酒井真之君	ヘビとエリマキトカゲ	愛知県小牧市	山崎拓也君
ダイヤモンド鉱山	千葉県船橋市	相田　剛君	ZIRAI	埼玉県狭山市	鈴木義紀君
Nice Shot Game	奈良市	斎藤幸徳君	マッシュルーム	千葉県佐原市	伊能富士夫君
TAKE	山梨県東山梨郡	油井誠志君	WONDER BOX	福岡県粕屋郡	三河淳一君
THUNDER	青森市	佐藤丈樹君	MILK RUNNER	千葉県東金市	白沢桂一君

投稿ありがとうコーナー

☆59年11月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

★沢田　拓／日新サッカー長沢　薫／けんさん！／平田卓也／池田文男／八田　格／落合信弘／Mr. ＭＲ／鎌仲浩之／継岩直充／長谷川浩之／松井美紅／宮野浩一／岡崎寛／籾山直輝／山田　学／片岡　誠／宮永英史／福田太志／福沢　亮／近藤耕治／辻和人／森　宏樹／黒瀬和孝／小田浩一郎／金田将克／高坂陽一／松原孝雄／大鐘　征／丹那晃央／Ｈ・ＡＫＵ／渕上芳樹／宇佐照広／永島　純／小門前伸司／西村圭司／木村吉博／成田多良／浜崎光弘／山口雅昭／oh！ＳＣ／棟近政晴／西岡芳幸／山田昌良／田中克彦／村本武志／高井明雄／伴　正之／古免昌嗣／臼井保博／浜田徳広／宮本　忠／三河淳一／岩田　学／今城広志／井原泰雄／岩村　篤／藤井真一／長嶋勇希／加藤芳郎／宇佐美幸一／足立善昭／多田旬／アララーＬーマイゼルハワー／宮島恒次／伊能富士夫／杉山　準／滝田明博／井上晴彦／立石裕之／奥原一宏／白浜桂一／萩山丈芳／小池　洋／岡崎慶久／森　成隆／岡田敏幸／木下　賢／石田　学／久保裕一／海妻秀紀／ＢＡＫＥ青柳／若林哲也／野尻哲也／坪木康志／松岡秀樹／磯貝英之／増田　誠／近藤吉朗／松田泰守／近藤　隆／西橋　寛／白井建夫／渋谷正樹／西口幸之助／個人電脳／小山博敬／木村陽司／吉田恵一／本田　実／サンデー男／石沼直也／岡村克宜／山田芳幸／上原浩嗣／吉原淳／関根　潤／土井田義一／平井　悟／桧垣吉行／野口勝己／平島　淳／間嶋宏文／宮崎　哲／山内崇志／熊谷　聡／小田原育也／岡田幹雄／赤羽根　誠／上羽紘吉／安田　剛／安川正吾／藤森憲男／柴田淳司／浜　寛明／林　邦彦／平野新一／へのへのへ太郎／石沼直也／佐藤和人／落合信弘&田丸　篤／山田剛史／米澤慎一郎／半田　史／高橋憲司／水野敦之／勝山秀和／茶谷真吾／沢田貴之／吉田喜彦／沢野誠人／今井政樹／首藤一幸／Ｈ・ＡＫＵ／東田宣男／大奥雅司／西橋寛之／松村秀之／岡田敏幸／池田雄一／渕上芳一郎／吉野　恵／山本達将／暗号博士／黒石和孝／林辺政治／ヤックン／山本大鉄／広瀬武史／坂本潤治／宇根谷哲史／知名清剛／河野安孝／飯田敏博／西村公佑／溝口康弘／小林弘明／皆川　清／中田雅樹／富樫俊輔／財津哲也／石川泰久／板橋　進

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
　他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

全国  マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★**電波新聞社・札幌支局**：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★**九十九電機札幌店**：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★**ＹＥＳそうご電器**：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★**そうご電器旭川店**：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★**そうご電器苫小牧店**：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★**そうご電器サンピアザ店**：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★**そうご電器ニューチカ店**：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★**パソコンランド帯広**：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★**金市館パソコンランド**：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★**メディア旭川**：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★**OA SHOP PAL**：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★**バイトイン**：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★**つうけんテレコンショップ釧路**：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル☎0154-25-1161
★**つうけんテレコンショップ北見**：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★**メディア札幌**：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★**つうけんテレコンショップ帯広**：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F☎0155-23-1161
★**ICカプセル**：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★**名寄ラジオ商会**：名寄市大通南6丁目
★**函館西武**：函館市梁川町9－3 ☎0138-55-5511

青森県

★**電巧堂チェーン・八戸本店**：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★**電巧堂チェーンしんまちプラザ**：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★**電巧堂チェーンサンプラザ**：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
★**電巧堂チェーンむつ店**：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★**電巧堂チェーン弘前代官町店**：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★**電巧堂チェーン弘前バイパス店**：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★**電巧堂チェーン堅田バイパス店**：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★**電巧堂チェーン五所川原店**：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★**マイコンショップトム**：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★**電巧堂チェーン・盛岡本店**：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★**ホビーショップメカーノ**：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★**テクノハウス・エイトピア**：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470

秋田県

★**緑屋そうご電器**：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★**電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店**：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
★**電巧堂チェーン新国道泉店**：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★**電子センター秋田**：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★**電巧堂チェーン秋北中央店**：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★**電巧堂チェーン大曲サンロード店**：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★**電巧堂チェーン横手バイパス店**：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
★**電巧堂チェーン本荘店**：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★**電波新聞社・仙台支局**：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★**電巧堂ＤＡＣ仙台東口店**：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★**電巧堂チェーン・仙台本店**：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141
★**庄子デンキ**：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★**庄子デンキ・コンピュータ中央**：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★**庄子デンキ・石巻本店**：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★**シスペック仙台店**：仙台市通局宮町3－18 ☎0222-33-0256
★**ムーンベース**：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★**電巧堂チェーン山形七日町本店**：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★**エレクトロ**：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★**羽前パーツ**：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★**エルタウン庄子デンキ山形本店**：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★**新庄ＣＱセンター**：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★**ソフトセンター・ハラトク**：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★**オリエンタルパソコンショップ**：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ☎0245-21-2101
★**エルタウン粉又・駅前店**：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★**郡山西武**：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★**いわきマイコンショップ**：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県

★**カトーデンキ販売**：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★**マルスズ電気**：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★**中屋理化学**：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★**ＯＡショップ浦井**：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2625
★**丸善無線電機㈱土浦ターミナルビル店**：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★**計測技研**：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3Ｆ ☎0286-33-1994
★**マイコンプラザビック1**：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★**宇都宮西武**：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★**小林電気**：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★**ラオックス小山店**：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★**システムインナカゴミ甲府**：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★**甲府西武**：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★**電波新聞社・関東総局**：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★**民生電気**：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★**青木電気サービス**：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★**アサヒ商会**：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★**パソコンショップマエハラ**：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★**あやめ模型**：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★**クリマデンキ**：前橋市表町2－10－23 ☎0272-23-0110
★**大竹文具店**：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★**ソフトショップラム**：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★**たけのうち電器**：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★**プログラムバンク**：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1Ｆ ☎0273-63-1369
★**プログラムバンク前橋店**：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★**サカキ**：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★**TECHNO**：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★**前橋西武**：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★**パソコンランド21**：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★**ラオックスわらび店**：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★**ラオックス浦和店**：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★**ラオックス北浦和店**：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★**ラオックス小手指店**：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★**ラオックス大宮店**：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★**ラオックス岩槻店**：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★**ラオックス春日部店**：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★**ラオックス川口店**：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★**ラオックス志木店**：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★**大宮西武**：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★**福岡無線**：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★**トータス電化**：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 04803-4-7721
★**大田デンキ**：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★**コクサイパソコンセンター**：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★**マイコンランド浦和**：浦和市高砂2－8－10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★**トヨムラ大宮店**：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★**パソコンショップカーク**：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★**マツモト電器東松山店**：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★**兼立電工**：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★**ユニフ中村屋柏本店**：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★**家電のササキ**：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
★**船橋東武**：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★**船橋西武**：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★**ムーミン船橋ららぽーと店**：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★**タニカツ電機販売**：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★**サンユー**：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★**ラオックス市原店**：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★**ラオックス稲毛店**：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★**ラオックス千葉店**：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★**ラオックス船橋店**：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★**Ｊ＆Ｐ渋谷店**：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
★**Ｊ＆Ｐ町田店**：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★**Ｊ＆Ｐ八王子店**：八王子市旭町1－1 八王子そごう7Ｆ ☎0426-26-4141
★**マイコンセンター60**：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
★**池袋西武**：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★**渋谷西武**：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
★**Ａ＆Ｖしらくら**：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
★**マイコンセンターＣＯＭ**：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★**小田急百貨店8Ｆマイコンコーナー**：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
★**ラオックス本店**：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111
★**ラオックスサウンドショップ**：千代田区外神田1－15－3 ☎03-253-7111
★**ラオックス中央店**：千代田区外神田1－13－3 ☎03-253-1341
★**ラオックスソフトショップ**：千代田区外神田1－15－18 ☎03-253-7111
★**ラオックス新宿店**：新宿区新宿3－15－16 ☎03-350-1241
★**ラオックス調布店**：調布市小島町1－35－15 ☎0424-84-0211
★**ラオックス三鷹店**：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741

全国マイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1－20－3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1－19－11 ☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3－14－5 ☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7－66－3 ☎03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩7－26－17 ☎03-672-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1－3 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5－1－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2－16－1ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機㈱7号店：千代田区外神田1－9－9 ☎03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡1－8－5 ☎03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町1－8 ☎03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町2－1－1 ☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第1デパート店：立川市曙町2－2－25 ☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4－3－1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4－1－1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3－17－1 玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1－14－1 ☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1－15－9 ☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1－4－6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1－13－1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4－3－2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1－15－2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1－16－10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1－10－9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1－16－9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1－8－21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西3－9－19 ☎03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4－4－2 ☎03-258-3711
★㈱サンビック：国立市北1－6－6 ☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12－18 ☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4－1－17 ☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方6－30－24 ☎03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1－28－2パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2－6－4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1－3－7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸2－15－5 ☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2－15－13 ☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山1－4－1新幹線ビル2F ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★㈱ジムドーコンピュータスクール：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3－1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5－3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1－24－1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1－7－1 ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2－2－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4－16－6 ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西1－2－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1－7 ☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1－2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2－11－9 ☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12 ☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－3 ☎0559-72-1546
★日経社伊東店：伊東市湯川1－11－14 ☎0557-37-1844
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★ベスト電器エル&エル：静岡市馬渕2－8－1 ☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－2 ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1－10－21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85－11 ☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津6－12
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1－7－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－1 ☎05834-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛治町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2－8－1 ☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町5－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2－29 ☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203 ☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1－8－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5－4－8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町2－1－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21 ☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町1－5－17 松電ボウル1F ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町2－3 ☎02565-2-1580
★J&P三共新潟店：新潟市東大通1－3－9 ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2－4－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手3－2－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志1－2 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1－5－6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1－2－20 ☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町3－6－18 ☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町1－12 ☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－1 ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1－30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2－7－4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3 ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1－112 ☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15 ☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町2－8 ☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86 ☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須3 30－86 ☎052-263-1629
★J&P：名古屋市中区栄3－4－5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1－45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明

ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6−26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1−13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1−43 ☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1−2−15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6−2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31−20 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2−1−19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2−12−4 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1−10−1 ☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場1−4−20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152−2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1−3−1 ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱1−2−29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2−3−1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8−65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8231
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2102
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24−6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90−1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30−114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24−1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90−1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2−1−30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21−6 ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3−2−4 ☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4−11−4 ☎06-643-2031
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4−19−14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンELホビー店：大阪市浪速区日本橋5−4−15 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7−3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8−3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1−1141−1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153−9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2−5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4−10−4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1−3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33−1 ☎06-789-9451
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3−22−11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5−6−7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4−57−1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2−22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1−3−204 ☎06-834-4141
★CSK：大阪市北区梅田1−1−3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★OMC：大阪市東淀川区菅原6−28−12
★せいでん箕面店：箕面市箕面6−1286 ☎0727-22-5127
★システム・ポート和泉：和泉市松尾寺町799−11 ☎0725-55-2446
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★㈱日創：大阪市北区曽根崎1−4−6 新御堂筋ビル ☎06-311-0030
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5−9−16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2−8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1−38−5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4−9−16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2−7−11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6−21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2−15−28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5−1−11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3−7−5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4−12−4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4−10−1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4−11−3 ☎06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町1−5−1 ☎06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林2−11−24 ☎06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1−1−3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5−19−19 ☎06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸6−14−32 ☎06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町1−26 ☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174−3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1−3−1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1−6−24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415−3 ☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42−1 ☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里4−5−36 ☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡1−15−12 ☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台1−9 ☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町1−4−22 ☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北2−61−2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3−4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3−1−2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4−20 ☎0720-34-1160
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1−16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2−18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18−5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24−10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4−11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14−9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3−2−9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4−3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1−2−2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1−1−11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3−27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3−5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1−894−4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7−15−25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2−226−4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11−1 ☎06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478−1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1−8−10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2−110−3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2−54−3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83−5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3−32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1−7−3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574−1 ☎07443-3-4041
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2−12−12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4−1 ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町4−3 ☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町4−18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3−9−15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPECE：神戸市中央区三宮町1−5−8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市光源寺前町11 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1−4−1伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129−62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176−1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石1−7−4 白菊グランドビル内 ☎078-917-5555
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2−4 ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林4−7−22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通6−152 ☎06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2−2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16−13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1−27−101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園1−9

－3　☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9－1　☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－7　☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町1－7－26－101　☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町2－16－4　☎078-821-1285
★せいでん湊川店：神戸市兵庫区東山町4ニュー湊川ショッピングセンタ　☎078-551-0260
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181　☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871　☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町1－23　☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町2－27　☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅1－19　☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6－1－27　☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1－439－12　☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2－53－2　☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19　☎07912-3-1660
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5－5－12　神戸デパート3F　☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町2－3　板宿駅前ビル1F　☎078-731-3141
★せいでん鈴蘭台店：神戸市北区鈴蘭台北町1－14－16　☎078-591-6001
★せいでん西鈴蘭台店：神戸市北区南五葉1－1－2　☎078-591-3904
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704　三田ビル1F　☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119　☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2－2－3須磨パティオ3号館　☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町115－3　☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台8－5－26　☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町8－18　☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1－3－10　☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20　☎0792-88-2363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7－17　☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7－186　☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1－1－14　☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5－11　☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1－69　☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6－222　☎06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1－10－20　ジョリビル3F　☎0862-23-7107
★システムイン岡山：岡山市田町1－10－1　☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸　☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－7　☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2－1－18　☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町1－1－22　☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2－6　☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8－12　今元ビル3F　☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1　☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8－7　☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30　☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－5　☎08642-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272　☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14－13　☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2－2　☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2－104－1　☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1－1－7　☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464　☎08382-5-6600
★三文字屋：光市虹ヶ浜3－4－19　☎0833-71-0251
★エレパーツニシマル：宇部市上町1－3－2　☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布3－15－6　☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目　☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4－12　☎0886-22-9155
★昭光コンピュータープラザ：徳島市かちどき橋1－34　☎0886-22-8828
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103　☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町　☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2－1　☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1－3　☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8　☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2－14　☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12　☎08776-2-2493

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町4－5－11　☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町2－2－18　☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町6-6-7　☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5－5－5　☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－3　☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－3　☎0888-83-1612
★英弘チェン高知店：高知市旭町2－52　☎0888-23-2231
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町2－16　☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2－13－23　☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1－6－15　☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2－2－17　☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1－11－11　☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875　☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14　☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2－4－27　☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22　☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2－44　☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2－16　☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7－25　☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－1　☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1－9－28　☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4－8－24
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角　☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－1　☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1-1-1　☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1　☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1　☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6　☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4　☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1　☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22　☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40　☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1　☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17　☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32　☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503－2　☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1-9-1　☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1－9－4　☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10　☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3　☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4　☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12　☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組　☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10　☎0975-32-9396

鹿児島県

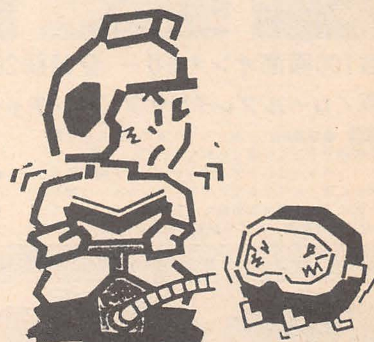
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201　☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町-1　☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9-1　☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－1　☎0992-25-7733
★パソコン明昭堂：鹿児島市西千石町11－19　☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38　☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1　☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11　☎0996-25-1133

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1　☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20　☎0986-22-1258

沖縄県

★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1　☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13　☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2－239－4　☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2　☎0988-89-3931



新登場

ニュータイプ
アドベンチャー

マルチ・アドベンチャー

何回でも遊べるよう、
結末プロセスが多数用意されています。

★多彩な登場人物21人
会話モード

★パレット機能による
高速アニメーション動画を
各所に導入！

⬅8801, 8001MKⅡ, X1用画面です。
機種により多少色が違います。

画面が動く！

PC-88用ディスク版
MZ.K.C1200版(48K)
新発売

PC-8801(mkⅡ)
PC-8001mkⅡ
MZ-700(MZ-1500)
X1(C.D)
MZ.K.C1200版(48K)
¥4,300(カセット2本組ブックタイプ)

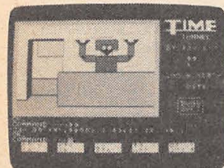
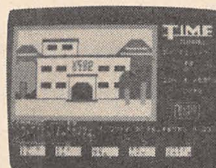
PC-8801mkⅡ
5″ディスク版
¥5,800

TIME SECRET(タイム シークレット) ② 長編SFコンピュータ小説

タイムトンネル

◆PC-6001mkⅡ 近日発売予定

作ネコジャラ氏　移植LEMI


—タイムトンネル STORY—

タイムマシン研究員の君は、唯一の身方のロボットの助けを借り、タイムマシンにより過去、未来に旅し、遂にエイリアンの弱点を解明した。宇宙船にてファラス星へ飛び立ったが、ポンコツ船の為、思わぬ異星へ不時着してしまった。ここにも恐しいエイリアンの手が！

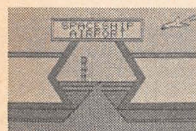
★このゲームは「タイム・シークレット第一話」とストーリー上でのつながりがありますが、第一話をご存知ない方でも支障なく PLAYできます。

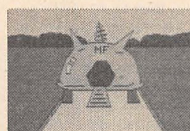
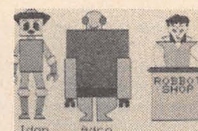
⬅ MZ700用画面です。

TIME SECRET(タイム シークレット) ①

才1話 ファラス星の危機

UFOは地球に実在したのだろうか？
ナスカ・アンデスの遺跡の迷は？



画面数100画面オンメモリー　登録語260

超難解！ロールプレイングアドベンチャー！

PC-8801(MK II)	¥4,000
PC-8001 MK II	¥4,000
MZ700(MZ1500)	¥3,300
MZ80K.C.1200(48K)	¥3,300
X1(C.D)	¥4,000

モニター寸評 ●驚異的だ！カセット1本ですべて切り変わる画面を表示するなんて信じられない(東京・A氏)

●他のアドベンチャーは、1方向のみだったり、持ち物を取っても画面に残ったりするがこのアドベンチャーは物も消えるし、元の方向へ戻りも可能だ。分割ロードではとてもできない技だ。(秋田・アドベンチャー狂)

●最後のアッと驚く生還方法は、うならざるを得ない。(雑誌編集者)

●この作者が、ディスク版のアドベンチャーを作れば、完全にアップルを越えるでしょうね！(アップルマニア)

MZ700.1200K.C(48K) ¥3,000

不思議の森のアドベンチャー

MZユーザーにおくる
アドベンチャーロマン！





(作・ネコジャラ氏)

ALL マシン語のフルグラフィック・アドベンチャー！登録語は100を越え、41画面4方向164の選択枝があり、ミステリアスな森の中に迷い込んだあなたは、見ごと使命を達成出来るか。

卸取扱企業/ニデコ・コーサカ・メディア・サポート・大江・誠光堂書籍・フタバ図書・近畿システィムサービス・JSS・日本アイピーエス・日本電子システム販売・関東電子長岡

御注文方法
全国有力ソフトショップ、百貨店にてお求め下さい。お近くで買えない場合、現金書留にてお送り下さい。送料無料。

移植アルバイト サイドビジネス募集
マシン語の移植できる方。

オリジナルソフト募集
当社ソフトは厳選小品種販売ですので独創力、個性の強いソフトを求めます。
業界一厚待遇を実現！

BOND SOFT

㈱パスカルⅡ
(新住所)
〒432 浜松市佐鳴台4-9-10
TEL 0534-53-6186

MSX 漢字ワードプロセッサー

テープ版 12,800円

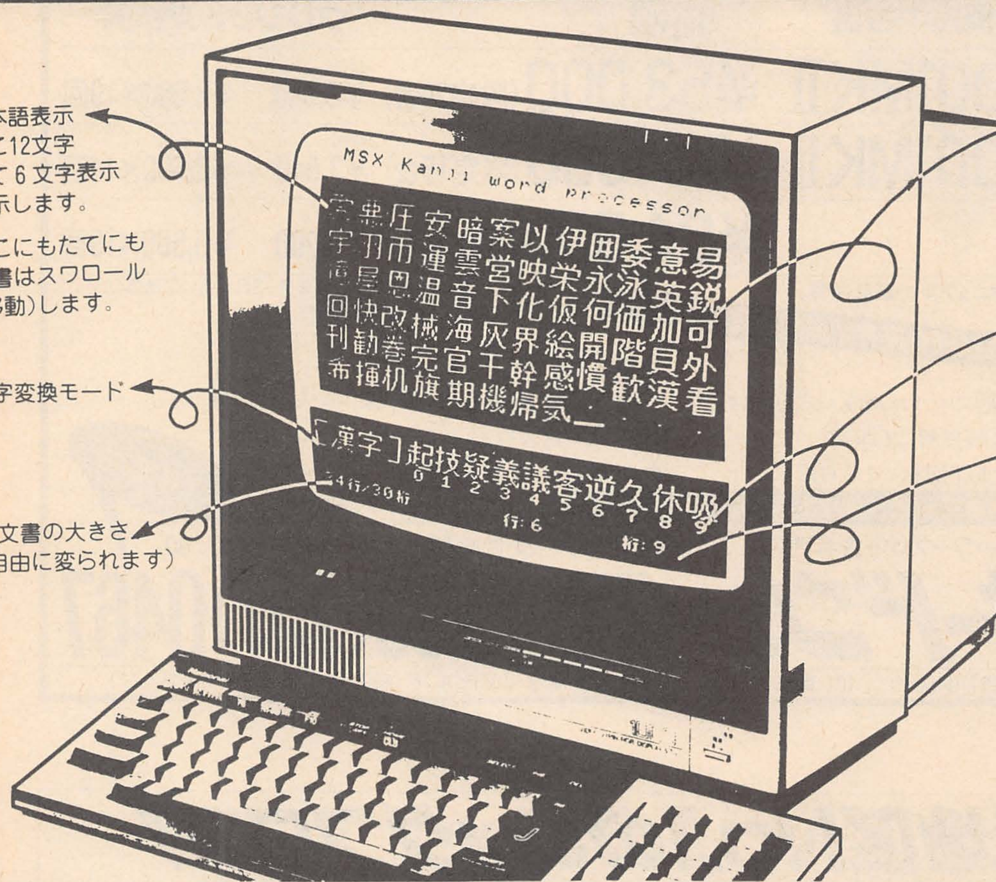
誰れですか? MSX パソコンをゲーム機だ!オモチャだ!と言う人は……

★日本語表示
よこ12文字
たて6文字表示
表示します。

★よこにもたてにも
文書はスワロール
(移動)します。

★漢字変換モード

★一文書の大きさ
(自由に変られます)



★見やすい
本格派
日本語ワープロ

★漢字選択群を
表示します。

★入力する
カーソルの
位置

MSX マシーンに夢の日本語処理・新登場

MSX パソコン64Kバイトはすぐそのままご使用いただけます。

MSXパソコンでRAM64Kバイト対応です。
16K・32Kタイプは拡張RAM-64K増設で使用できます。
〔例えばCF-2000やHB-55にHBM-64(ソニー)を増設します〕

ナショナル	CF-3000	ソニー	HB-75
東芝	HX-10DPN/DP/D	日立	MB-H2
キャノン	V-20	ビクター	HC-7

〔出力印字例〕

① 日本語漢字ワープロ

② 日本語漢字ワープロ

③ 日本語漢字ワープロ

④ 日本語漢字ワープロ

プリンター出力は4種類の大きさが選択できる本格派です!!

⊙驚いたのなんの!!MSX-64Kバイトパソコンで附属機器なしでそのまま日本語ワープロが使えます。(16K・32Kタイプは拡張RAMを増設して使えます)
⊙漢字1024文字・かな・ひらがな・記号を搭載しております。
⊙一文書は最大1020文字。保存も読み込みも簡単にできます。
⊙外字100文字登録できますのであなた専用ワープロになります。
⊙1文字挿入・消除・1行挿入・消除も自由自在。
⊙漢字変換は音読一文字選択方式ですので簡単に漢字を選べます。
⊙プリンターはMSX用ドットインパクト・サーマルプリンターが使えます。
⊙画面には一文書のうち横12文字縦6行を表示します。

MSX 64Kバイト対応 他は使用できません 12,800円 

※拡張RAM HBM-64(SONY製)は19,800円です(16K・32KタイプのMSXパソコンに必要)

ICランド・ラスター

電話 0472-47-1311
〒260 千葉市緑町1-30-3
取引銀行 千葉銀行西千葉支店 普通4000

⊙定休日:毎週水曜・祝日及び第1・3・5日曜
⊙お申込みは現金書留か銀行振込で
⊙全品〒代無料ただし速達は300円宅配便600円
⊙カタログ・資料は切手170円、質問は往復はがきにて!!
⊙購入申込のとき使用機器を必ず記入して下さい。

ワールド イン アオヤマ

池袋店ゴールデンセール実施中
USED. COMPUTER SHOP



青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

24時間受付中

全国・電話で買取り

即，現金の簡単システム！ いつでもどこからも24時間

中古商品

NEC

PC-100 model30＋KD651	¥756,000	→¥450,000
PC-6001（本体）	¥ 89,800	→¥ 22,000
6001 ゼビウスセット（6001＋6006＋ソフト）	¥108,400	→¥ 31,000
PC-6001MK II	¥ 84,800	→¥ 48,000
PC-8001（本体）	¥168,000	→¥ 32,000
PC-8001MK II	¥123,000	→¥ 55,000
PC-8801（本体）	¥228,000	→¥ 88,000
PC-8801MK II-30	¥275,000	→¥189,000
PC-8801MK II-10	¥168,000	→¥120,000
PC-9801（本体）	¥298,000	→¥145,000
PC-6022（プリンター）	¥ 39,800	→¥ 20,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000	→¥130,000
PC-2001（ポケコン）	¥ 59,800	→¥ 37,000
PC-60M43（ディスプレー）	¥ 65,800	→¥ 30,000

Sharp

mz-1500（本体）	¥ 89,800	→¥ 65,000
mz-2200（本体＋DR）	¥147,800	→¥ 70,000
mz-721（本体）	¥ 89,800	→¥ 28,000
mz-731（本体）	¥128,000	→¥ 38,000
x-1（本体Gラム，ディスプレー）	¥300,000	→¥138,000
x-1c（本体，ディスプレー）	¥219,600	→¥140,000
PC-1245（ポケコン）	¥ 17,500	→¥ 7,000
PC-1350（ポケコン）	¥ 36,800	→¥ 25,000

FUJITSU

FM-x（MSx）	¥ 49,800	→¥ 30,000
FM-7（本体）	¥136,000	→¥ 69,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000	→¥ 52,000
FM-11AD$_2$（本体）	¥298,000	→¥210,000
MB-27501（データレコーダー）	¥ 12,800	→¥ 7,000

全商品保証付　**日曜日配達可能**
豊富な在庫　**高額下取制度**

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。
サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。
当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

買取り，ハードのことなら何でもお気軽に，マイコンを買う時，マイコンを買替える時，私たちは価格，アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

03-987

(株)ワールド イン アオヤマ　　サポート　東京都豊島区要町3-38-8

日本マイコン流通センター

超特価 実用性重視 **高級パソコンデスク**

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

全国特急発送

パソコンの置き場所にお困りの方へ——省スペース情報

★PC・FMなどあらゆる機種に！
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在（ストッパー付キャスター使用）

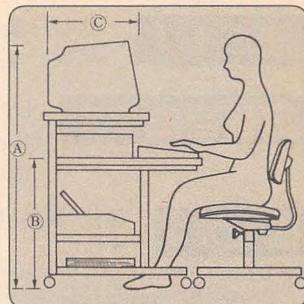




PERSONAL COMPUTER DESK



実用性・機能性を備えた省スペースデスク



Ⓐ本体、キーボード、DISK、プリンターなどコンパクトにセット。周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます。
Ⓑテーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です。
Ⓒディスプレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台。PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます。
★パソコンデスクは全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

※その他、ディスプレイ台のないタイプ（ワープロ用）もございますのでお気軽にお問合せ下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

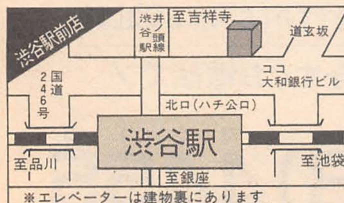
東京本社受付☎03(463)4455（ヨシコココ）

大阪受付☎03(364)1258

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付／午前10時➡午後7時

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込方法

○今すぐお電話申込か、下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。致着後3日前後で商品をお届け致します。（場所によっては翌日配達になります。）

送り先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係
㈱日本マイコン流通センター

●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号を御登録下さい。

振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
㈱日本マイコン流通センター

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種（新品）			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 印
品 名	特価価格	台数	フリガナ
			氏 名　☎（　）
			フリガナ
			住 所（〒　）

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。ＴＥＬ03-463-4612 Ⓑ2月号

中古マイコンショップ

渋谷駅前
ハチ公口
徒歩0分

激安
中古マイコン
在庫300台!
中古ソフト大量展示

全国ネットで あなたの マイコンを

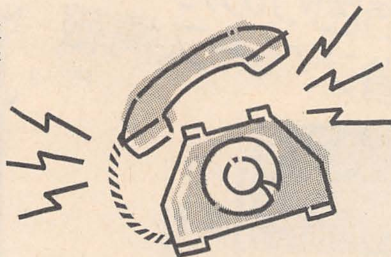
保証します 全商品3ヶ月～1年 当社の中古マイコンは自社ナンバーで商品登録されており、買替や手放す場合アフターサービスなど有利です。(完全管理制度)

低金利です クレジット月々3,000円より・3回～60回まで 下取差額クレジットOK!

捜します 欲しい機種を捜したり予約も受付て、いち速く納品致します。

買替自由です ビデオからマイコンへ、マイコンからビデオ・オーディオ・無線・ニューメディアテレビなどへと、あらゆる商品へ買替OK!

格安です 各社 新品 特価販売! まずはお問い合せ、ご来店下さい。





なぜ今 中古マイコンなのか!

中古車はサビやエンジンの消耗など中古・新品の差は大きいが、マイコンの場合はLSIという半導体がほとんど。これには消耗・老朽化などまったくといっていいほどない!中古マイコンは限りなく新品に近い商品なのである。

それともう一つは買替や手放す場合。新品は一ヶ月も使えば中古価格に値下がりしてしまう。もっとも、人気・不人気でかなり違うが、とにかく値下がりしてしまう。中古なら安いし、買替や手放す場合も値下がりは少ない。中古といっても現行の新製品は揃っているし、使用する側のニーズさえ合っていれば中古マイコンをお薦めしたい。

超 お買得中古マイコン本体・周辺機器のリストができました!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

超お買得品セット

頭金なし クレジットOK! 下記のお支払いの中からお選び下さい。

注文No.110 限定7台 SHARP MZ-731セット

MZ-731プリンター、レコーダー付(中古)
ナショナル中解カラーモニター12型(新品)(TX-12T1)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥194,600~~

特価 ¥69.800

回数	1回目	2回目以降
12	¥7,184	¥6,200
24	¥4,370	¥3,300

注文No.111 限定5台 NEC PC-6001mkIIセット

PC-6001mkII(本体)
PC-60M43
15色対応ディスプレイ(中古)

合計定価 ~~¥155,600~~

特価 ¥86.800

回数	1回目	2回目以降
12	¥7,944	¥7,800
24	¥5,520	¥4,100
36	¥4,396	¥2,900

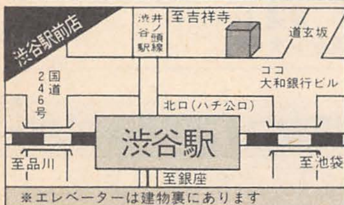
注文No.112 限定8台 HITACHI H1 MSX

MB-H1(本体)
日立レコーダTRQ-2400(新品)

合計定価 ~~¥79,600~~

特価 ¥46.800

回数	1回目	2回目以降
12	¥4,344	¥4,200
15	¥3,412	¥3,400



《お申し込み方法》

今すぐ上記の注文No.にてお電話でお申込下さい。限定台数ですのでお早めにお願致します。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

株式会社
日本マイコン流通センター ☎03(463)4455 (ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●受付/午前10時→午後7時

品質を大切にする<技術の日立>



ポップな気分をありがとう

※写真中のヘッドホン，カセットテープ等は別売です。

あそび心進歩人よ。新登場，日立のMSXパソコン<H2>にご注目あれ。カセットデッキをドッキングさせて，アイデアをこめて，キミのハートにポップにポップにせまります。

ポップ気分の H2 新登場

●誰でも気軽に楽しめる内蔵ソフト。①<コマンドテーブル>方式で簡単にパソコンアートが楽しめる《スケッチ》。
②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》。
③内蔵デッキをパソコン制御できる《カセットオペレーション》。
④マシン語プログラムが楽しめる《モニタ》。
●RAM64KB標準実装。　●ROMカートリッジ2スロット装備。
●プリンタインターフェース装備。







日立 パーソナル コンピュータ H2

●MB-H2本体価格
¥79,800
(テレビC15-S01は別売です。)
※画面写真はハメ込み合成。

MSX　このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111



資料請求券
H2-B1

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，
〒105 東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル
日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-2